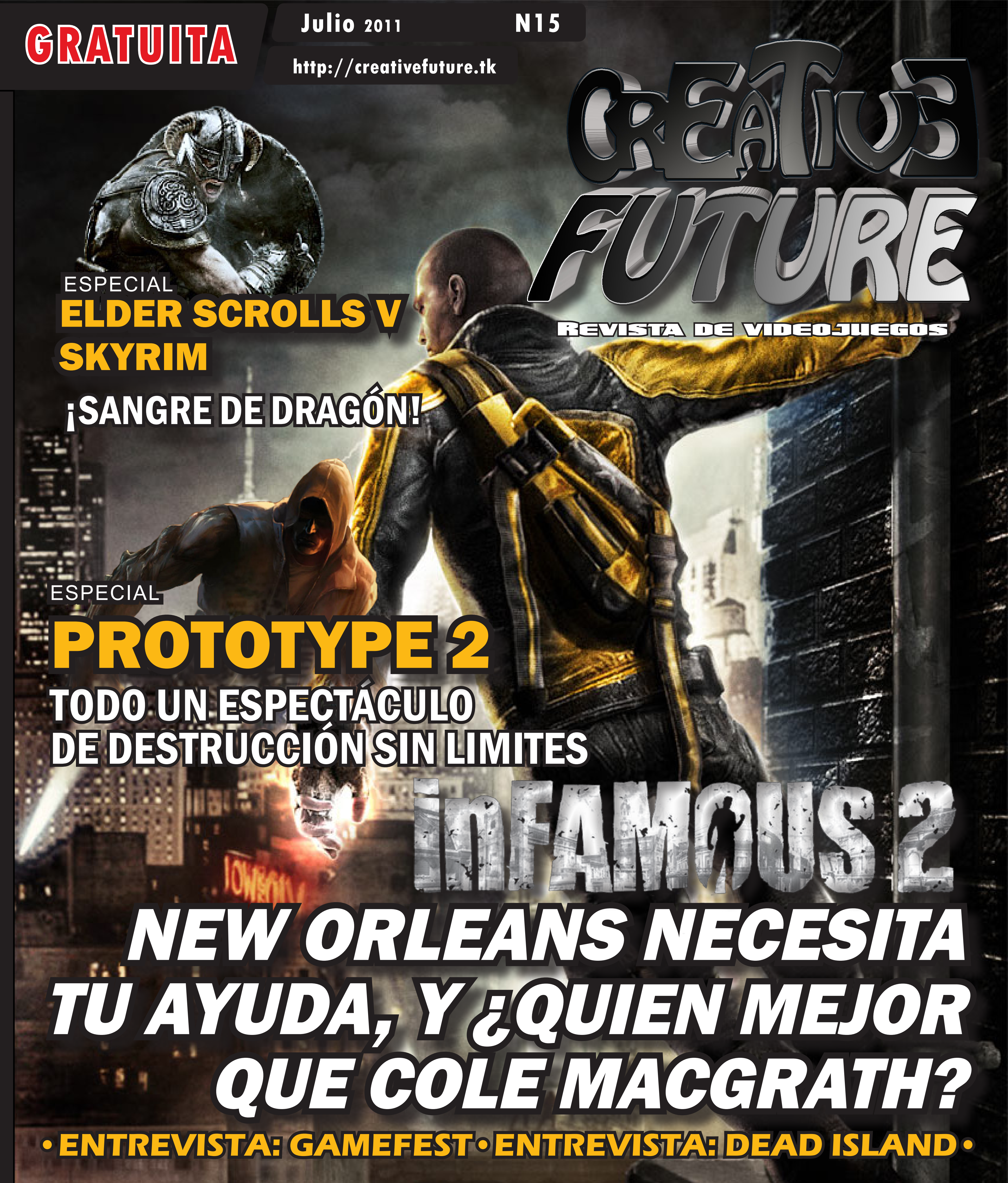

GRATUITA
Julio 2011
N15
http://creativefuture.tk
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
ESPECIAL
ELDER SCROLLS V
SKYRIM
¡SANGRE DE DRAGÓN!
ESPECIAL
PROTOTYPE 2
TODO UN ESPECTÁCULO
DE DESTRUCCIÓN SIN LIMITES
inFAMOUS 2
NEW ORLEANS NECESITA
TU AYUDA, Y ¿QUIEN MEJOR
QUE COLE MACGRATH?
• ENTREVISTA: GAMEFEST • ENTREVISTA: DEAD ISLAND •

EDITORIAL



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

Redacción:

CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO
DAVID VAQUERIZO

Colaboradores:

IVÁN MANSO
JOSE A. SANCHEZ

ESTE VERANO DE TU REVIST

Con la llegada del calor ahora lo que más
¿Qué mejor idea que leer tu Creative Futu

En este número nos encontramos con dos
llegada de un nuevo juego de acción mata-
su llega, Dead Island, os traemos una entr
chert . Y en segundo lugar, pero no por ell
del GAMEFEST 2011 a manos de Miguel

Este decimoquinto número viene cargad
comprarte todos los juegos que anunciam
ros y para todas las plataformas, y no pod
sobre cada uno.



NO TE OLVIDES
TA DE VIDEOJUEGOS

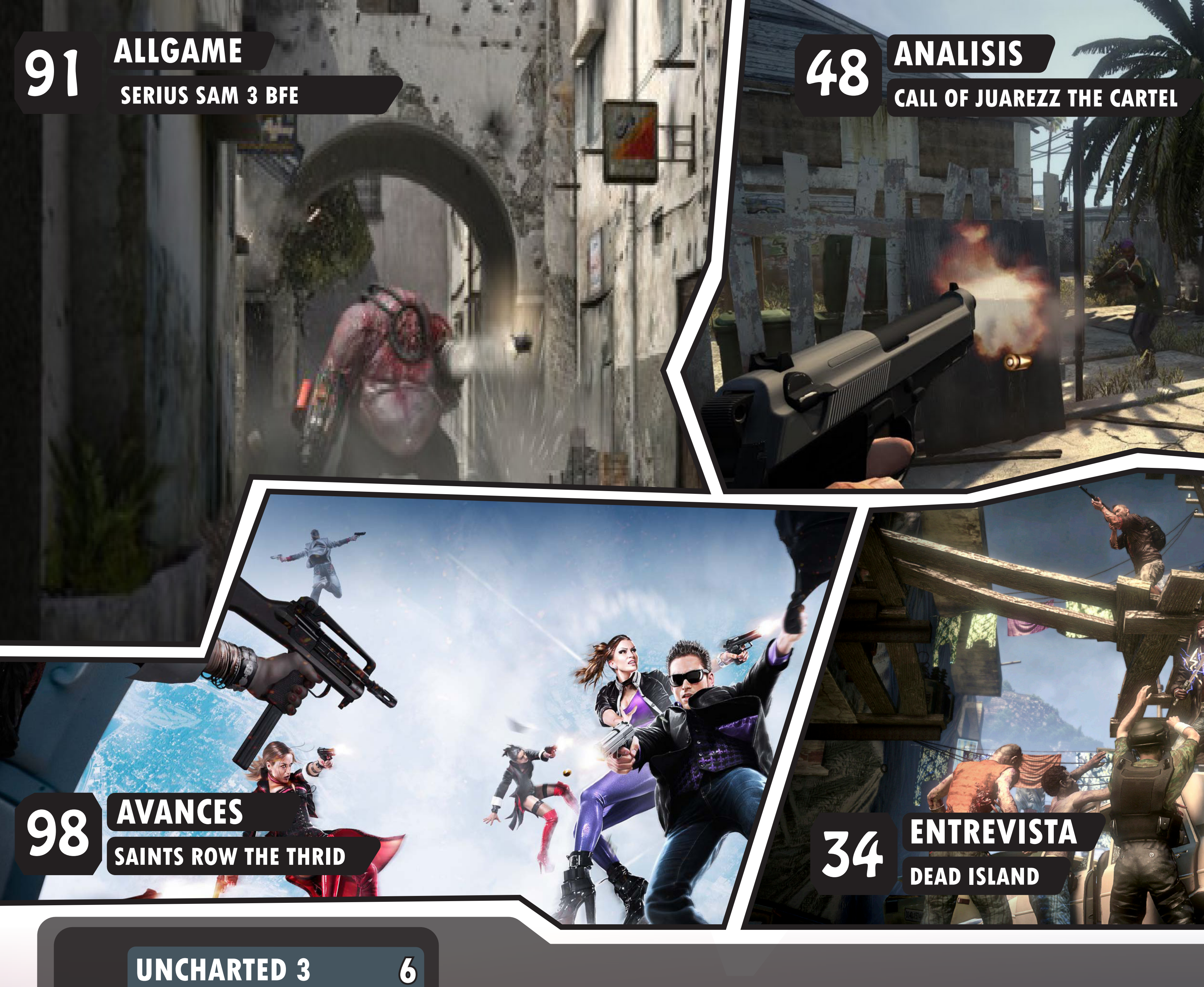
quiere uno es ir un poco a la playa, o tomarse algo fresquito, pero
ure mientras te refrescas?

s entrevistas exclusivas. Si ya estaba recibiendo bastante Hype la
zombies que a todos nos hace pasar las noches en vela esperando
revista que hemos realizado al Producer del juego, Sebastian Rei-
lo menos importante, os contamos todos los detalles y novedades
Ángel Soler, Director de Marketing de GAME.

o de tantos análisis y noticias que te quedarás con las ganas de
nos. Julio ha sido un mes cargado de novedades en todos los géne-
líamos dejar ningún sin probar para contaros los mejores detalles

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com


91
ALLGAME
SERIUS SAM 3 BFE
48
ANALISIS
CALL OF JUAREZZ THE CARTEL
98
AVANCES
SAINTS ROW THE THRID
34
ENTREVISTA
DEAD ISLAND



20 ESPECIAL
ZELDA 25 ANIVERSARIO
Entrada
GAMEFEST
26 ENTREVISTA
GAMEFEST
10 ESPECIAL
PROTOTYPE
IDADES 40
E 88
ACHINE 84
S 96
ANALISIS
WHITE KNIGHT CHRONICLES 2 44
CALL OF JUAREZ: THE CARTEL 48
MAGIC THE GATHERING 54
M&B WITH FIRE & SWORD 58
ALICE MADNESS RETURN 62
HUNTED THE DEMON'S SOUL 68
HOLLYWOOD MONSTER 2 72
DUNGEON SIEGE III 76
INFAMOUS 2 80

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3



UNA BETA QUE SABE DEMASIADO A BETA

El pasado 30 de junio se puso a disposición de los usuarios plus de ps3 la descarga de la beta de Uncharted 3 en su modo multijugador, lamentablemente no es oro todo lo que brilla.

Para comenzar y por razón desconocida sony decidió que los usuarios con PSN Plus activado con el Welcome Pack no disfrutarian de la beta hasta el dia 4 de Julio, mientras que los usuarios que han pagado la cuota del Plus si disponian de la descarga desde el primer día.

¿No se supone PSN Plus es igual para todos, independientemente de cómo lo activastes si pagando o por el Welcome Back? Pues parece ser que no.

Entrando en materia, en tan solo 10 dias de beta ya ha salido un parche para la misma, asique imaginaros como esta el tema.

Cuando se hizo pública tenia fallos bastante molestos, ya que la consola se quedaba bloqueada y habia que apagarla a lo bestia, o directamente daba errores de conexión y no te dejaba crear la partida, una vez que conseguimos entrar en una partida la cosa cambia.

Esta beta ofrece una experiencia de juego mas que decente para se una fase de prueba, gráficamente es bastante bueno y lo mapas que han ofrecido en la beta parece que a los usuarios les ha gustado.

Dentro del juego podemos ir recolectando medallas para asi conseguir algun poder especial y ayudar a subir de nivel, al subir el nivel aumenta la dificultad. Esto ha creado division de opiniones ya que a algunos usuarios no les gusta y a otros les parece algo interesante.

En cuanto a niveles de control del personaje, se ha añadido la funcion de correr al pulsa el stick derecho, al apuntar la mira se mueve mucho y hace difícil disparar con precisión. Por ultimo se ha añadido que la municion se recoja sola a lo call of duty, es decir ya no tendremos que pulsar triangulo para recoger municion como en anteriores entregas.

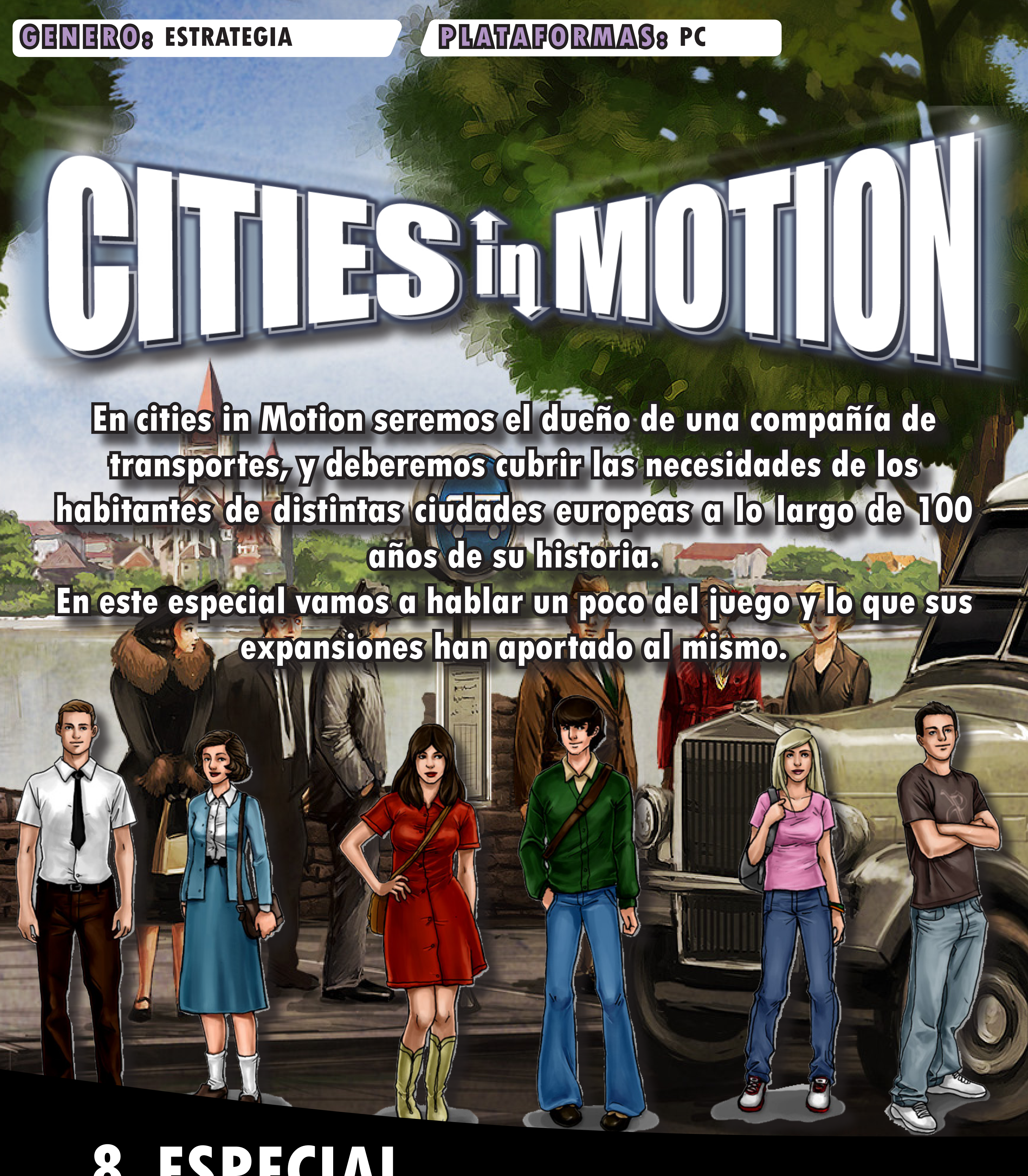
Aun esta en fase beta, pero las cosas apuntan por buen camino.



REALIZADO POR JOSE ANTONIO SANCHEZ

GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMAS: PC



CITIES in MOTION

En cities in Motion seremos el dueño de una compañía de transportes, y deberemos cubrir las necesidades de los habitantes de distintas ciudades europeas a lo largo de 100 años de su historia.

En este especial vamos a hablar un poco del juego y lo que sus expansiones han aportado al mismo.

En un principio, con Cities in Motion podíamos gestionar 4 ciudades, Viena, Helsinki, Berlín y Amsterdam, desde 1920 hasta 2020, y todo tipo de transportes públicos, desde el simple autobús, hasta helicópteros, pasando por trenes y tranvías, e incluso autobuses acuáticos. También deberemos elegir el medio de transporte según la clase social de nuestros pasajeros y según el escenario en el que juguemos de entre los 12 disponibles, por lo que no será sencillo. Por supuesto dispondremos de un modo libre, así como de la posibilidad de crear nuestros propios escenarios, todo ello con gráficos 3D y por supuesto a tiempo real.

Con su expansión Tokio, nos dan la posibilidad de gestionar esta gran urbe con una nueva campaña de 4 escenarios, con 7 vehículos nuevos y una nueva banda sonora. En esta expansión las fechas cambian pues el modo campaña se inicia en 1970 y nos lleva hasta el 2030.

También podemos descargar 4 DLC's, Design Classic, Design Marvel y Design Now que agregan cada uno 5 nuevos vehículos y Metro Station que añade 2 nuevos tipos de estaciones de metro. Todo esto lo podemos adquirir por separado en el pack Cities in Motion Collection que incluye todos ellos y si miramos en los distintos sitios en donde lo podemos comprar seguro que lo encontramos a muy buen precio así que tanto si os gustan los transportes como los simuladores no os lo podéis perder.



REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

GENERO: ACCIÓN **PLATAFORMAS:** XBOX 360, PS3, PC

[PROTOTYPE2]®

TODO UN ESPECTÁCULO DE DESTRUCCIÓN SIN LIMITES

Más destrucción, más libertad, un nuevo protagonista con sed de venganza y un heroe convertido en villano.

De heroe a antihéroe, es sin duda una de las muchas cosas que llaman la atención en esta nueva entre de Prototype.

La historia nos sitúa catorce meses después de la gran devastación de New York que pudimos vivir en la primera entrega. Alex Mercer convertido en villano y en el objetivo numero uno de nuestro nuevo protagonista el sargento James Heller, un padre de familia que perdió a su mujer y su hija por culpa del descontrol de Alex, buscando venganza nos adentramos en esta nueva aventura.

Nuestro protagonista tras perder a su familia e infectarse con el virus, empezara a experimentar unos poderes que son totalmente desconocidos para el pero por suerte conocidos para nosotros, la infección hace que nuestro personaje este continuamente entre la vida y la muerte, pero su afan por matar a Alex Mercer le mantiene con vida.

La idea de Radical Games es la de sembrar en el usuario una gran duda, ¿Cómo me enfrentare a Alex? "`No sé si tengo lo que hace falta´, `no







sé si puedo vencer a este típo´" se podria decir que estariamos como en la parabola de David y Goliat. ¿Podremos con Alex?

Pues con esa idea comenzaremos nuestro camino en el videojuego, en un primer "Acto" nos enfrentaremos a Alex, el cual obviamente nos derrotara y no infectara con el virus Blacklight, tras esto nuestro personaje solo tendra un objetivo, matar a Mercer.

La historia de esta nueva entrega nos situa con un personaje que se mueve por motivaciones propias y con unos objetivos siempre claros que hara que el jugador se sienta integrado dentro del personaje.

Mientras que en la primera parte de Prototype nos encontrabamos con un hilo argumental totalmente lineal, ahora nos enfrentamos a una historia bien encaminada desde el primer momento con ramificaciones dentro de la propia historia que evitaran caer en lo repetitivo. El escenario por donde nos moveremos seguira siendo el mis-

>>

mo, New York, una ciudad arrasada por lo hechos del primer Prototype , pero esta vez sera mucho mas grande y totalmente destructible por nuestro protagonista que no dudara ni un momento en derrumbar un edificio si la situación lo requiere. La ciudad estara dividida en 3 zonas diferenciadas con 3 colores, verde para la zona sin infección, amarillo para la zona donde este comenzando la infección y rojo para zona infectada, esto hara que nuestra forma de afrontar las misiones sea distinta dependiendo de la zona donde nos sitúen.

El ejercito seguira intentando controlar la infeccion con extrema violencia y con un gran numero de militares por calle, lo cual no hara ralentizar la carga de frames durante el juego, y eso una de las cosas mas sorprendentes de este juego, ya que en pantalla tendremos dirvesidad de objetos, personas, coches, edificios...etc, y tal y como afirman los desarrolladores no afectara al juego. Contaremos con total libertad para movernos por la ciudad y





L HEROE SE N ANTIHÉROE

con un mejorado sistema de escalada que nos ayudara a escapar de nuestros enemigos, que esta vez seran mucho mas fuertes e inteligentes con su nueva IA, por suerte para nosotros a James no le temblara el pulso para usar sus poderes si alguien se interpone en su camino, para ello dispondremos de los poderes de Alex y de algun que otro nuevo poder, como pueden ser tentáculos que salen del pecho de James y agarran todo lo que se encuentren —coches, cabinas, papeleras, enemigos- y luego lo lanzan por los aires.

Como en toda nueva entrega de un juego los desarrolladores siempre intentan mejorar el apartado grafico, algo que se vio mejorado en la presentación oficial del juego. No solo se han mejorado las texturas, si no que tambien han mejorado la iluminación y el nivel de detalle de todos los elementos del juego. Han añadido una variedad de ambientaciones en cada una de las tres zonas del mapa para que el jugador sepa donde se encuentra siempre. Pero sin duda alguna donde mas tiempo se esta invirtiendo es en

el sistema de combate con unos controles muchos mas sencillos, pudiendo elegir las habilidades con las que dotaremos a nuestro personaje -eliminado el gran abanico de habiliades de la primera entrega que hacia difícil el manejo- y con un estilo de control muy similar al que pudimos ver en Batman A.A. y añadiendo a los enemigos un leguaje visual para ayudarnos a anticipar sus movimientos y poder atacar nosotros antes que ellos y asi nos haran memorizar cada tipo de enemigo y su forma de eliminarlo evitando lo repetitivo que puede llegar a ser un juego donde el ataque se base en pulsar un botón. Tambien podremos desmembrarlos por completo.

El sistema de mejora del personaje, constara en adentrarnos en las mazmorras donde se encontraran innumerables enemigos que al eliminarlos absorberemos energia que nos hara ganar habiliadades o mejorar las que ya tengamos.

Al Hud del personaje han añadido un radar para que no nos perdamos por la gran NY que nos servira para localizar a enemigos o personajes importantes en la historia.

Al igual que en su primera entrega podremos seguir consumiendo humanos para adoptar su indentidad para pasar desapercibidos o para restablecer nuestra salud. Y como no, en todo juego con libertad de movimiento podremos jugar de forma libre enfrentandonos por nuestra a las innumerables ordas de mutantes.

La sangre sera otro de los elementos que no se han eliminado, y por tanto contaremos con litros de sangre desparramados por la pantalla, sin olvidar que será un juego para mayores de 18 años.

Con todos estos datos y a falta de la version final del juego, podemos afirmar que Prototype 2 sera una version muy lograda, pero a la vez corregira los errores cometidos en el anterior juego. Esta claro que no defraudara a los seguidores de la saga Prototype.



ES LA FANTASÍA DEFINITIVA DE PODER

Prototype developer Radical Entertainment publisher Sierra

© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.com

REALIZADO POR JOSE ANTONIO SANCHEZ

The Elder Scrolls V

SKYRIM

LA DESTREZA NO ES OTRA COSA QUE ENTRENAMIENTO, CRECE Y LUCHA

11/11/2011, cierto es que es una fecha característica, pero no solo por el número particular, la quinta parte de "The Elder Scrolls"... en definitiva: Skyrim aparecerá ese día, y con él, una aventura al máximo nivel de detalle, que nos acercará a la era de los dragones, un mundo mágico que nos hará disfrutar de momentos que no podremos olvidar.

Este impresionante juego RPG, que no puede ser pasado por alto por ningún amante de este género, desarrollado por Bethesda ha supuesto una vez más la superación de sus creadores, con un mundo mucho más grande, un sistema de combate mejorado, nuevos hechizos más poderosos añadidos y una gran cantidad de nuevo contenido, armas, poderes..., este juego promete ser mucho más grande que cualquiera de sus antecesores. Lo primero que nos llama la atención del juego es que está visto en primera persona y ya desde el comienzo se puede apreciar la dimensión de cada mundo y el nivel de detalle, realmente asombroso, y que nos hará sacar similitud con otros juegos similares, pero que sin duda The Elder Scrolls V: Skyrim ha cuidado al último detalle para no quedarse atrás y demostrar que va a dejar su nombre en la historia de los videojuegos. Se nota que el equipo ha trabajado muy duro en hacer entornos muy creíbles y podemos encontramos con momentos tan reales como peces saltando por el río o flores que desaparecen al cogerlas. Aún así, si no nos gusta la vista en primera persona siempre podremos cambiarla y ver a nuestro personaje desde fuera, el cual cuenta con un nuevo sistema de animaciones que lo hace mucho más atractivo. La historia comienza con el asesinato de Skyrim, el imperio de Tamriel, necesita un nuevo rey, y la incertidumbre comienza a aumentar. En esta gran aventura deberemos enfrentarnos a multitud de enemigos, arañas, licántropos, orcos, no-muertos, gran cantidad de personajes fantásticos y por supuesto dragones, jamás podrás olvidar este nombre, "Dovahkiin" En lo poco que se ha podido apreciar en los tráiler del juego, en seguida se ve uno de los pilares de todo juego de rol: el combate. En el juego manejaremos cada mano por separado, lo que hagamos con cada una de ellas dependerá de lo que llevemos equipado, podremos defendernos si es el escudo, atacar si es un arma o lanzar magia si es un hechizo. De hecho, siempre que lo que equipemos ocupe solo una mano, podemos combinarlo como queramos, como por ejemplo llevar un hechizo en una mano y en la otra una espada o incluso tener magia en las dos manos, logrando de

>>



esta forma, realizar un efecto aún más poderoso. Otra novedad de los combates es que al terminar con un enemigo a veces veremos un cambio de cámara que nos permitirá deleitarnos observando a nuestro personaje asestando un golpe letal y acabando con la vida del oponente. Otro aspecto interesante es que dentro del apartado de hechizos vemos como están agrupados por categorías para hacer más rápida su búsqueda pero además podremos añadir los que más nos interesen en favoritos para así encontrarlos rápidamente cuando los necesitemos. En cuanto al menú de habilidades, cuando lo seleccionemos el personaje mirará al cielo, donde veremos una serie de constelaciones, cada una de las cuales representará una categoría como fuerza o herrería. Dentro de cada una de estas constelaciones, cada estrella representará una habilidad distinta perteneciente a ese grupo y seremos nosotros los que decidamos mejorar nuestro personaje según los puntos de experiencia que vayamos ganando, como ya en cierto sentido viene siendo habitual, deberemos elegir hacia donde queremos que se encamine nuestro personaje, un gran guerrero, un impresionante mago,.... lucha contra dragones, no les temas ni por un instante,

Sin duda Skyrim es realmente espectacular y enorme, pero lo más sorprendente es el nivel de detalle que han logrado sus creadores y es que es fácil quedarse anonadado viendo los entornos, interiores y exteriores, tan bien recreados. Tres nuevas facciones, nuevas habilidades, ciudades con su propio sistema económico independiente, encuentros aleatorios, largos desplazamientos y por supuesto una historia prometedora nos aguarda el 11 de noviembre en nuestro PC, PlayStation 3 o Xbox 360. ¡Sangre de dragón!





REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk



¿CONSEGUIRA ZELDA NO VOLVER A METERSE EN PROBLEMAS?

Los creadores de Zelda apostaron por una historia fantástica, una aventura de la que siempre hemos deseado participar. Cuevas, decenas de armas y poderes, árboles parlantes, miles de puzles, cientos de monstruos, castillos, bosques... Link nos mostraba su mundo, en el que iba ayudando a la gente y conseguía objetos fantásticos que le otorgaban nuevos poderes. Pescar, cazar, nadar,... Zelda nos ha enseñado a lo largo de todo este tiempo multitud de actividades que tuvo que desarrollar para conseguir avanzar en su aventura, involucrándonos en parte de la misma.



El primer juego de la serie Zelda fue "The Legend of Zelda" creado por Shigeru Miyamoto, Koji Kondo, Takashi Tezuka y Toshihiko Nakago, este clásico juego centró la trama en Link; el mundo estaba apoderado por el caos y dominado por el ejército de Ganon, Príncipe de las Tinieblas y desde ese momento, archienemigo de Link, que centró su aventura en liberar al mundo de las fuerzas del mal y, de paso, liberar a la princesa Zelda que da título a la saga. El juego salió en 1986 para la consola Famicom y hasta 1987 no llego a Europa ni a Estados Unidos para NES. Zelda nos enseña un nuevo modelo de juego, mostrándonos un juego que al mismo tiempo es de rol, de acción, de aventura y rompecabezas. Gráficamente, era un juego para cartuchos de 8bits, por lo que las limitaciones eran inmensas, pero tuvo un gran éxito, motivo por el cual fue reeditado para GameCube y Gameboy Advance. Sin duda, este juego marcó la diferencia, añadiendo atractivos como cuevas con

>>

forma de laberinto para intentar enganchar al jugador en una historia fantástica como nunca antes había existido. Tras este gran éxito, apareció en su segunda entrega "The Adventure of Link" (Zelda II) en 1987 en Japón y su lanzamiento en Europa fue en 1988. Gráficamente era parecido al anterior, pero con una historia más desarrollada y con más detalles. Tras la victoria ante Ganon, sus esbirros comenzaron a creer que podían revivir a su amo y de nuevo reinar sobre el mundo. La siguiente entrega de Zelda fue "The Legend of Zelda: A Link to the Past", apareció en 1992 y gracias a una versión de GameBoy Advance en 2002 se hace uso de la capacidad de SNES para mostrar unos gráficos mucho mejores que los de sus predecesores, dando un salto gráfico notable que engancha aún más. En esta ocasión, la princesa Zelda se encuentra presa en el calabozo de un castillo. Link deberá liberarla y para ello tendrá que resolver puzles, luchar contra monstruos y ayudar a los habitantes de ese mágico mundo a través de la aventura. En este juego Link tendrá la facultad de poder lanzar hechizos, algo totalmente novedoso dentro de la saga. "The Legend of Zelda: Link's Awakening" es el siguiente título que nos trajo Nintendo, en esta ocasión para GameBoy en 1993, aunque posteriormente saldrá también para GB Color y 3DS. Link, tras recuperar la paz en Hyrule, no puede descansar; cuando está de regreso a su pueblo, su barco es azotado por una tormenta y es arrastrado hasta la costa de la isla Koholint, donde deberá encontrar la manera de volver a casa. Aunque esta versión fue lanzada para GB con no demasiado nivel gráfico, fue relanzado para GB Color y os aseguro que la diferencia es notable. Posteriormente apareció "The Legend of Zelda: Ocarina of Time", otro éxito para Nintendo, ya que volvió a mostrar la historia de Link mejorándose a sí misma, sobre todo a

ZELDA...
QUE ES U



, ESTO SÍ
N MUNDO



nivel gráfico, ya que la historia de Zelda es increíble. El juego fue desarrollado en un entorno en 3D, mostrando el mundo de Zelda en todo su esplendor. En esta ocasión, Link intenta salvar a Zelda de las manos de "Ganondorf", para ello, necesitará trasladarse al futuro gracias al poder de la Ocarina del Tiempo para liberar a la princesa y romper los malvados planes de Ganondorf de conquistar la tierra de Hyrule. Este juego es un salto enorme gráficamente hablando para Nintendo y se convierte en el juego más vendido de Zelda, con 7.6 millones de copias en todo el mundo. "The Legend of Zelda: Majora's Mask", si bien gráficamente es parecido al anterior, no logró su nivel de ventas, fue lanzado en el año 2000, para la plataforma GameCube. Tras esta entrega, aparecieron dos nuevas aventuras similares en 2001, pero con una trama distinta, para la portátil GB Color, "Oracle of Ages" y "Oracle of Seasons". Aun siendo para una portátil, el nivel de detalle y de aventura es grandioso. Los objetos centrales son el Cetro de las Estaciones, que permite manipular las estaciones de Holodrum y el Arpa de los Tiempos, que permite a Link viajar a través del tiempo en Labrynna. Link deberá reunir las ocho Esencias de la Naturaleza y las ocho Esencias del Tiempo, escondidas en varias mazmorras y custodiadas por jefes, para obtener el poder que le permita penetrar en el Castillo de Onox en Seasons y en la Torre de Veran en Ages. "The Legend of Zelda: Four Swords" fue lanzado en 2002 para GB Advance. Fue el primer juego multijugador de Zelda. En él se introduce a Vaati como jefe principal, el hilo de la trama consiste en que la princesa Zelda es raptada por Vaati y, cómo no, debemos ir a salvarla. Gráficamente, no muestra muchas diferencias respecto a anteriores versiones para GB, sin embargo su modo multijugador es totalmente novedoso. Para GameCube apareció en 2003 "The Legend of Zel-

>>

da: The Wind Waker", dando otro salto de calidad y volviendo a traer en esta entrega al malvado Ganondorf. En esta ocasión y como detalle novedoso para los juegos, podremos adquirir experiencia al matar a nuestros oponentes para conseguir devolver a Ganondorf de donde salió. Los espíritus malignos vuelven a presentarse en la tierra de Hyrule en 2005, cuando aparece "The Legend of Zelda: The Minish Cap", para GB Advance. No es una de las mejores entregas de Zelda, pero aún así, continúa mostrando la diferencia con otros juegos al ser capaz de introducirnos en una gran aventura. En esta ocasión, el brujo Vaati roba el sombrero de Ezlo, que concede deseos y debemos recuperarlo como sea para que Vatii no se salga con la suya a la hora de lograr su plan maléfico. De nuevo otro hito en la historia de Zelda es "The Legend of Zelda: Twilight Princess", que en 2006 apareció para Game Cube, donde podemos ver a un Link más maduro y gráficamente con mucho más detalle Tras estos títulos, Nintendo apostó de nuevo por las portátiles, creando "The Legend of Zelda: Twilight Princess"





(2007) y "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" (2009) para la plataforma Nintendo DS, con dos nuevas aventuras de Link que se adaptan a las nuevas tecnologías, haciendo el mejor uso posible de la pantalla táctil, con un diseño joven y atractivo nos enganchará en su aventura como siempre lo ha estado haciendo hasta ahora. Tras comentar brevemente algunos de los infinitos detalles de cada una de las aventuras de Link nos preguntamos ¿Qué nos deparará el futuro? Nintendo está desarrollando una nueva aventura de Link y Zelda, "The Legend of Zelda: Skyward Sword " para Wii. Gracias a su sensor de movimientos, podremos utilizar el mando como una espada o un escudo. Miles de movimientos, que se ajustan con gran precisión y con unos impresionantes gráficos, nos mostrarán a Link con nuevas habilidades, nuevos monstruos y por supuesto nuevos y mejorados puzles que tendremos que descifrar. La gente de Nintendo está trabajando duro para realizar la mejor entrega de Zelda de todos los tiempos y os aseguro que por detalles no será. A lo largo de este año podremos disfrutar de esta nueva entrega de la saga. Zelda es un juego difícil de olvidar, que evoluciona a la par que la tecnología, mejorando su nivel gráfico y de sonido. Con una historia que nos enganchó desde el principio y que nos mostrará lugares en los que realmente desearíamos estar y así parecerá gracias al nivel de realismo visual alcanzado por la Wii. Zelda cumple 25 años y no me cabe duda que llegara fácilmente a los 50.

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

ENTREVISTA



Miguel Angel Soler
Director de Marketing de GAME



Dentro de poco, a finales de septiembre por fin llega la segunda edición de la esperada feria de videojuegos más grande de España, y que con mucho entusiasmo esperamos. Para amenizar un poco el tiempo de espera hemos tenido el honor de realizar una entrevista a Miguel Angel Soler, Director de Marketing de Game y haberle realizado algunas preguntas sobre lo que nos deparará esta feria.

>>

CF: ¿CUÁNTO CUESTA REALIZAR UNA FERIA DE ESTA ENVERGADURA? NO SOLO NOS REFERIMOS AL TEMA MONETARIO, SINO AL TIEMPO INVERTIDO, PERSONAL NECESARIO, ...

MS: Es un proyecto muy complejo que requiere un gran equipo humano y abundantes recursos económicos. En cualquier caso, si el resultado es el que esperamos habrá valido la pena este esfuerzo, ya que habremos hecho más accesible el mundo de los videojuegos al público.

CF: EL AÑO PASADO ECHAMOS DE MENOS ALGUNAS EMPRESAS COMO BETHESDA, FX INTERACTIVE, FRIENDWARE Y ALGUNA MÁS ¿SE SUBE ALGUNA NUEVA EMPRESA AL CARRO ESTE AÑO?

MS: El año pasado estuvo representado de forma masiva el mundo de videojuegos, ya que las compañías que asistieron alcanzan más del 90% del consumo de videojuegos en España. Nuestro objetivo para este año es alcanzar el 100%, en esta línea estamos trabajando.

CF: ¿QUÉ NOVEDADES NOS TRAÉIS EN GAMEFEST 2011 QUE NO HAYAMOS VISTO EN LA EDICIÓN ANTERIOR DEL EVENTO? ¿MÁS CONFERENCIAS? ¿MÁS STAND?

MS: GAMEFEST 2011 va a ser más grande en todos los sentidos, con un 50% más de superficie de exposición, más conferencias, más actividades, más sorpresas y un día más celebración.

CF: VIENDO QUE EL AÑO PASADO SE SUPERÓ LA INCREÍBLE CIFRA DE 40.000 VISITAS, Y QUE RÁPIDAMENTE SE COLGÓ EL CARTEL DE ENTRADAS AGOTADAS ¿QUÉ CANTIDAD DE PÚBLICO ESTIMÁIS QUE ASISTIRÁ ESTE AÑO?

MS: El objetivo para este año es 80.000 visitantes, a pesar de este gran salto en cuanto a capacidad, pensamos que en las semanas previas agotaremos las entradas.

CF: ESTE AÑO, COMO TODOS POR SUPUESTO, HABÉIS HECHO A VUESTROS SOCIOS MUCHAS OFERTAS, DESCUENTOS, Y PROMOCIONES, COMO POR EJEMPLO LA CAMPAÑA QUE HABÉIS REALIZADO HACE POCO CON SPRINGFIELD, O REGALANDO LAS BARRITAS "JOE" EN VUESTRAS TIENDAS, ¿NOS ENCONTRAREMOS CON ALGUNA CAMPAÑA DEL ESTILO EN LA FERIA?

MS: Siempre intentamos dar las mayores ventajas a nuestros clientes y en GAMEFEST esperamos que podamos cerrar muchos acuerdos que sean beneficiosos para ellos. Todavía es pronto para confirmar las ventajas que tendrán, pero seguro que las habrá.

CF: EL AÑO PASADO APARECIERON ALGUNAS PERSONALIDADES FAMOSAS DE ESPAÑA E INCLUSO VOSOTROS NOS TRAJISTEIS A STEVE BALMES ¿ALGUNA ASISTENCIA YA CONFIRMADA DE ALGUNA PERSONALIDAD DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO? AL MEJOR ESTE AÑO NOS ENCONTRAMOS CON SHIGERU MIYAMOTO

MS: Todavía es pronto para confirmar quién va a asistir a GAMEFEST, pero esperamos que vengan bastantes personalidades ya que todas las empresas vinculadas con el sector de videojuegos están esforzándose para traer a las personas más relevantes.

CF: TENEMOS MÁS QUE CLARO QUE GAMEFEST ES Y SERÁ LA FERIA POR EXCELENCIA MÁS IMPORTANTE DE VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA, ASÍ QUE A QUIEN MEJOR PARA PREGUNTARLE ¿QUÉ CONSEJO LE DARÍAS A ALGUIEN QUE QUISIERA MONTAR UNA EVENTO DE VIDEOJUEGOS EN SU CIUDAD?

MS: Es difícil dar consejo en este sentido. Mi única recomendación es que antes de empezar se fije un objetivos alcanzables y que analice si tiene los apoyos necesarios para abordar este proyecto.

CF: TODOS CONOCEMOS, AL RECIÉN BAUTIZADO BUB, LA MASCOTA DEL GAMEFEST, PERO TENEMOS UNA PEQUEÑA DUDA ¿QUÉ ES BUB? ¿DE DÓNDE SALIÓ LA IDEA?

MS: Bub es la mascota de GAMEFEST y la idea de surgió del departamento de Diseño de GAME, ya que vieron que era necesario y simpático que GAMEFEST estuviese representado por Bub.

>>

CF: TENÉIS A LA GENTE DESESPERADA, CON GANAS DE COMPRAR SUS ENTRADAS PARA GAMEFEST 2011 ¿DESDE CUÁNDO SE PODRÁN COMPRAR?

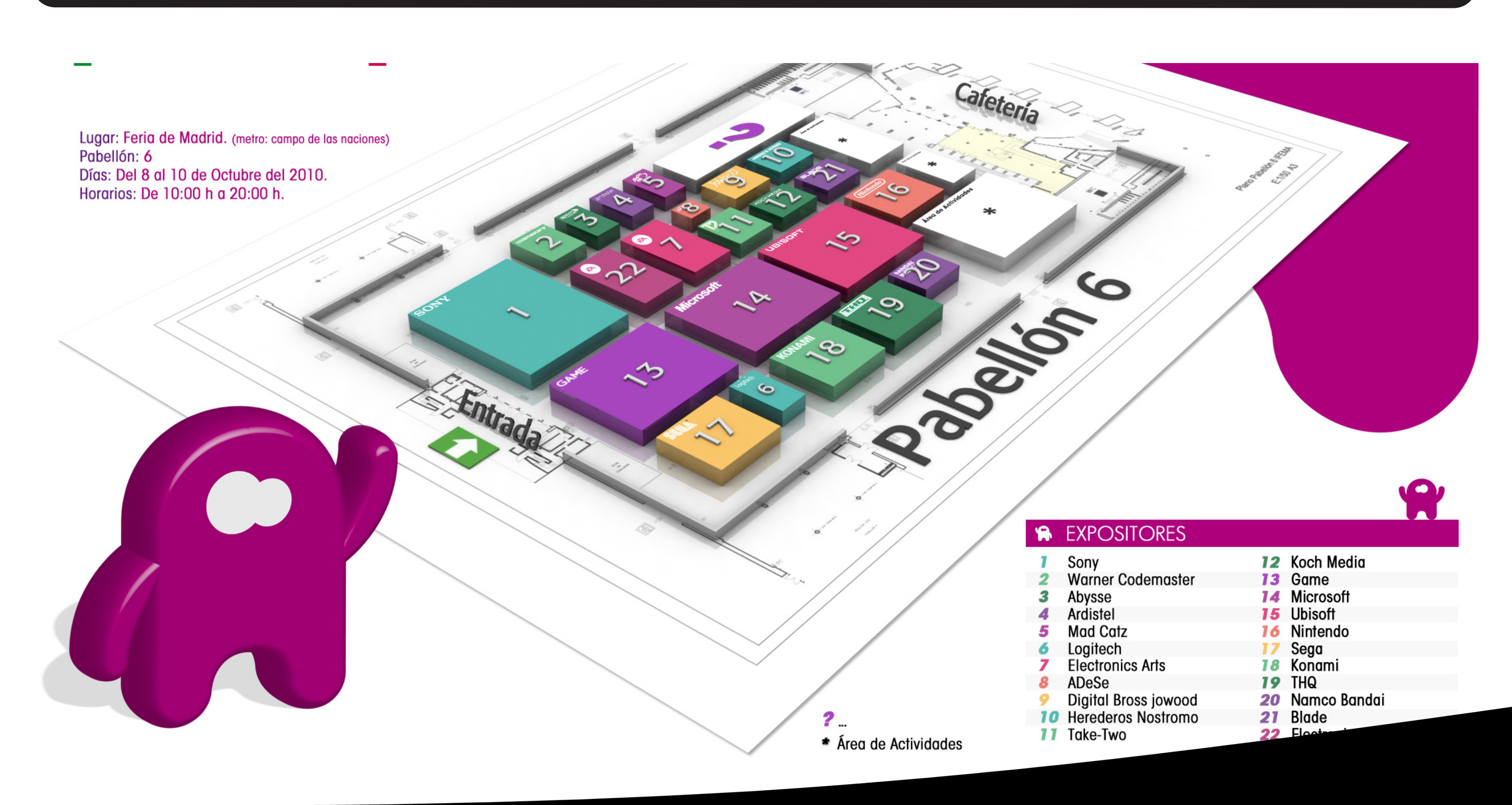
MS: Las entradas se podrán a la venta la primera semana de agosto, pero para aquellos que quieran reservar a partir del 4 de julio lo podrán hacer en GAME.es y GAMEFEST.es

CF: LA IDEA INICIAL QUE TENEMOS SOBRE ALGO NUNCA CONSEGUIMOS PLASMARLA 100%, Y SEGURO QUE TENÍAIS COSAS EN MENTE PARA LA FERIA DEL AÑO PASADO QUE FINALMENTE NO SE PUDIERON REALIZAR ¿NOS PUEDES COMENTAR ALGUNAS DE ELLAS?

MS: Antes de poner en marcha la segunda edición de GAMEFEST, hemos analizado la edición pasada y hemos identificado bastantes puntos de mejora, como ejemplo: se podrán realizar reservas de producto, promociones exclusivas, vídeos y presentaciones en primicia, mayor presencia de desarrolladores,...

CF: PARA FINALIZAR LA ENTREVISTA, ¿QUÉ LE DIRÍAS A LA GENTE QUE NO SABE QUE ES EL GAMEFEST?

MS: GAMEFEST es una feria pensada para los usuarios de videojuegos, en el que podrán probar los próximos juegos, participar en un gran número de actividades, asistir a charlas relacionadas con el sector, podrán encontrarse con muchos de los amigos con los que habitualmente juega en la red y mucho más.



ENTREVISTA

Los zombies han vuelto, o más bien estan a punto de llegar en septiembre, a una isla donde nuestros más maravillos sueños se convertirán en pesadillas. Como no podiamos esperar más para saber sobre Dead Island hemos tenido la fortuna de realizar un entrevista exclusiva a Sebastian Reichert, Productor del juego y aquí la teneis.

Sebastian Reichert
Productor del juego



CF: PARA EL QUE NO CONOZCA EL JUEGO ¿QUÉ LE CONTARÍAIS?

SR: En resumen: Un paraíso convertido en un infierno.
Querías tener unas buenas vacaciones, ahora de repente todo el mundo está tratando de comerte. Trata de sobrevivir por cualquier medio posible. Hazte más fuerte, encuentra mejores armas, encuentra una manera de salir de la isla.
Esa es la situación con la que el jugador se encuentra de repente, cuando entra en el juego.
En cuanto a una descripción del juego sería, Dead Island es un juego de acción con elementos RPG centrado en el combate cuerpo a cuerpo. Con y sin duda contra los zombis.

CF: LOS ZOMBIES AHORA ESTÁN DE MODA, POR TANTO, HAY GRAN CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS EN EL MERCADO QUE LOS INCLUYEN, ¿QUÉ DIFERENCIA A ESTE JUEGO DE LOS OTROS?

SR: La experiencia en primera persona es única. Gracias a la atención en el combate cuerpo a cuerpo se experimentará un nivel mucho más profundo de terror que no se ha visto en ningún otro lugar antes: La lucha por la supervivencia nunca ha sido tan brutal e intensa.
Además, las armas se romperán por lo que nunca se estará completamente a salvo! Es un mundo abierto, así que se tiene la opción de labrarse su propio camino y explorar la isla.

CF: POR LO QUE HEMOS ESCUCHADO HASTA AHORA PODEMOS JUGAR EL MODO COOPERATIVO CON CUATRO AMIGOS MÁS, PERO ¿NOS ENCONTRAREMOS TAMBIÉN UN MODO ONLINE?

SR: Jugar Offline es lo mismo que jugar Online. De modo que si la consola está en línea se podrá recibir visitas de los amigos en cualquier momento. No hay un modo en línea propiamente dicho. Es una perfecta experiencia cooperativa para hasta 4 jugadores – con una mecánica que permite de una forma fácil acceder y abandonar el juego, lo que garantizará la mejor experiencia posible!

CF: POSIBLEMENTE EL JUEGO TRAERÁ DOCENAS DE COMBINACIONES DE ARMAS ¿ALGÚN NÚMERO APROXIMADO? Y ¿CUÁL SERÁ LA COMBINACIÓN MÁS GORE?

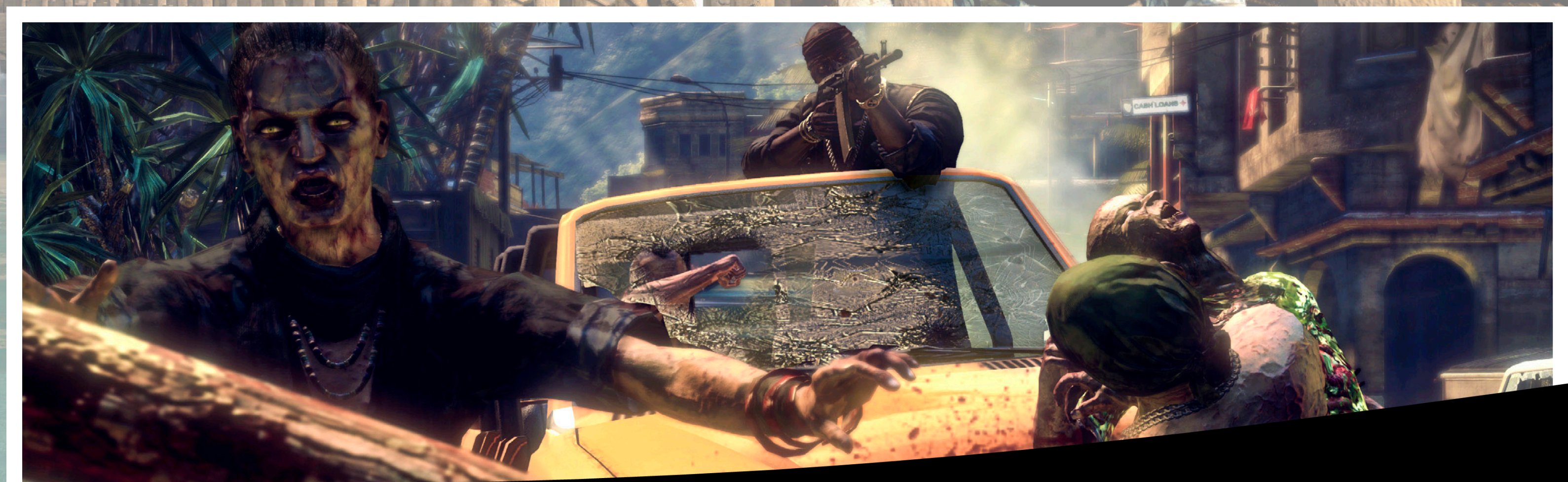
SR: Hablamos de un par de miles de armas que incluye la modificación y mejora de ellas.
Pero hay que tener en cuenta que este juego no es un Dead Rising.
Nuestro objetivo no es volvernos completamente locos con las armas.
No obstante, existen las modificaciones de las armas sólo para dar al jugador más posibilidades de supervivencia y para la diversificación visual.Y sí, por supuesto, las salpicaduras se elevará drásticamente por las modificaciones! ;-)

CF: EN LA WEB DE DEAD ISLAND VEMOS QUE HAY DOS PERSONAJES AÚN SIN DESVELAR ¿ES POSIBLE QUE EN UN FUTURO SE AMPLÍE EL NÚMERO DE PERSONAJES JUGABLES?

SR: Como ya se puede ver en la página web, el juego será lanzado con 4 personajes jugables / arquetipos.
Por supuesto, siempre se tienen en cuenta las opciones posibles para el futuro, pero por ahora estamos concentrados en terminar Dead Island.

CF: TODOS LOS PERSONAJES SERÁN DISTINTOS, CON SU MODO PARTICULAR DE JUEGO PERO ¿VALDRÁ LA PENA PASARSE EL JUEGO MÁS DE UNA VEZ CON EL MISMO PERSONAJE? ¿DESBLOQUEAREMOS CONTENIDO?

SR: Hay una campaña y se estructura como si los cuatro personajes estuvieron presentes todo el tiempo. No importa si juegas solo o con tres amigos.

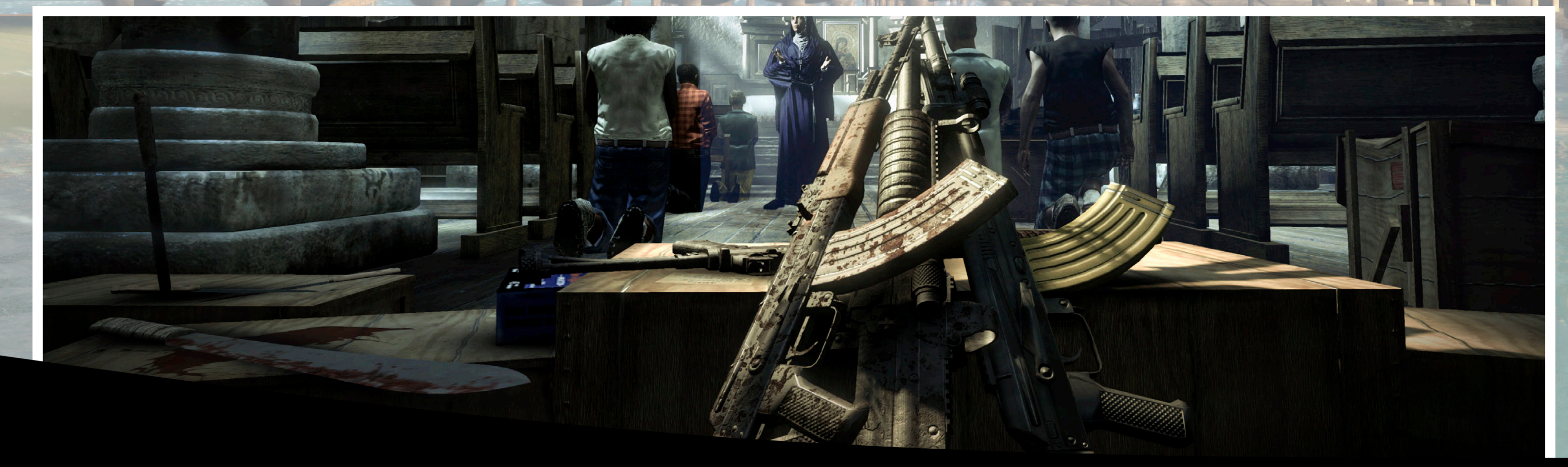


CF: ¿NOS ENCONTRAREMOS CON CONTENIDO DESCARGABLE PARA DEAD ISLAND MÁS ADELANTE?

SR: Sí, habrá. En realidad, hemos anunciado ya la Arena baño de sangre(Bloodbath Arena) que será un DLC que también estará disponible como bonus para las reservas.

CF: EL JUEGO DEDICA UNA ATENCIÓN ESPECIAL AL COMBATE CUERPO A CUERPO ¿ES PARA DARLE MAYOR REALISMO O HAY ALGÚN OTRO MOTIVO?

SR: Todo dentro del juego se hizo para impulsar esta sensación de terror y supervivencia al límite. Por lo tanto, es necesario un enfoque fundamental muy realista, que es el combate cuerpo a cuerpo. El juego nunca restringe al jugador obligándolo a utilizar combate cuerpo a cuerpo. Cuando consigas un arma de fuego, úsala, siempre y cuando encuentres munición (porque, naturalmente, con esto de ser un paraíso de vacaciones, las municiones serán escasas - esto también aumentará la tensión!) Además, la inmersión es mucho mejor en el combate a corta distancia y en primera persona que en tercera persona, ¿no te parece?





Creative Future
Revista gratuita de videojuegos
THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS
DEAD ISLAND
PRINCIPAL
FACEBOOK
TWITTER
GAME
YOUKIOSKE
BLOGGER
¿Cual es tu consola favorita?
Ranking videos más vistos en Abril 2011
You Tube
LOS ÚLTIMOS TRAILERS
DESCARGA LA REVISTA
... O MIRALA ONLINE

CURIOSIDAD



SI MARIO SE HUBIERA CASADO...

El número pasado os traíamos unos anillos de compromiso dentro de una bola de pokemon, y este mes os traemos la tarta para que no os falte nada en una auténtica boda de jugones. Como podéis ver está completa de detalles, desde la gran seta, Mario y la princesa, hasta las famosas conchas de tortuga.



¿CONOCÉIS EL ROBOT DE PORTAL 2?

El estudio de efectos especiales Technically Magic ha creado una reproducción de unos de los robores más conocidos y famosos de ahora. Podemos ver en la imagen que han cuidado bastante su creación ya que está muy conseguido, pero ¿también habrán construido la pistola de portales?

UN CASCO DE HALO CONSTRUIDO CON PIEZAS LEGO

No hay mucho que os pueda contar de esto, porque se ve claramente que está muy bien construido, y que quien quiera que lo haya hecho es un gran maestro de las piezas lego, porque vamos yo conseguía a veces construir castillos en ruinas y algunas que otra casa destrozada, y este casco es digno de admirar.



UN NUEVO SOFÁ PARA TU CASA



¿Quieres cambiar de sofá a diario? ¿Y echarte un tetris mientras descansas? Pues nada, es tu momento, porque ya puedes hacer las dos cosas a la vez con este sofá desmontable. Como podéis ver en la imagen tiene múltiples partes que podremos ir desmontando a nuestro gusto siempre que queremos y lo mejor de todo,.. como queramos.

SI KRATOS FUERA DEPORTISTA LLEVARÍA ESTOS NIKE

Como una de las curiosidades más curiosas os traemos estas zapatillas deportivas al puro estilo God Of War. La zapatillas no es la típica que solo tiene un dibujito y la venden como que es la mejor del mundo, si no que podéis ver claramente que los cordones son una cadena que terminan con el arma de nuestro conocido Kratos, e incluso en la zapatilla del fondo se puede ver que tiene un par de imágenes distintas. ¡Yo quiero unas!



EL MANDO DE PS4... ¿CÓMO SERÁ?



Compartimos con vosotros una curiosa imagen de cómo podría ser el próximo mando que nos presente Sony. Incluye 8 pad analógicos para girar la cámara, girar al muñeco, girar el brazo derecho, el ojo izquierdo,... y muchos botones para pegar casi con todas las partes del cuerpo... realmente ¿Pensais que será parecido a este el mando para Playstation 4?

¿QUIERES CASARTE CONMIGO?



Si no queréis contaminar el medio ambiente, y queréis ser el friki del barrio, os mostramos este teclado y ratón realizar complemente de mando, bueno, siempre hay algunas cosas que no se pueden sustituir: muelles, rueda del ratón,... pero prácticamente en su totalmente es de bambú, y bueno, su precio tampoco es excesivamente alta: 55 €



OSTENDO CRVD, LA TELE PARA TUS VIDEOJUEGOS



CRVD Curved Display es la tele del futuro para disfrutar a tope de nuestros juegos. Esta tele nos ofrece un visión periférica que se ajusta perfectamente al ojo humano (sistema visual humano (HVS)). En el uso de varios monitores planos, la tensión del ojo aumenta a menudo debido a la distancia focal pero con la CRVD la fatiga ocular se elimina ya que la pantalla es curva y la distancia focal del usuario se mantiene constante a través de la pantalla.

CVRD tiene una relación de aspecto de 32:10, que es 180% mayor que pantallas 16:9 y un 240% mayor que 4:3, lo que le permite ver más de lo que es importante. Como ya os podéis imaginar además de usar la pantalla para jugar, también será útil para usarla en el trabajo, simuladores de vuelo, en medicina y para muchas más cosas.

Pero eso sí, si queréis tener una, ir ahorrando por su nombre es: 5110€.

REALIZADO POR CRISTINA USERO



White Knight Chronicles II

Llega la segunda parte de White Knight Chronicles con una historia y unos nuevos aliados con los cuales tendremos que evitar que un desastre asole nuestro mundo

White Knight Chronicles comienza donde acabo la primera parte del juego, y como buena noticia para los que no lo hayáis probado os decimos que dentro del juego se incluye la primera entrega. Esto lo han hecho sobre todo porque directamente la introducción del segundo juego es un gran spoiler para los que no hayan jugado y completado la primera parte porque todo comienza contando la historia del primero. Por lo tanto, recomendamos jugar a la primera entrega por dos cosas: por ver y vivir la historia (y no que nos sea contada en un video de cuatro minutos) y por hacernos con el juego, porque en esta edición comenzamos siendo nivel 35 y nada más comenzar tendremos que equiparnos con equipo que ya tienen y repartir puntos en habilidades que aun no sabemos como van.

VUELVE EL CABALLERO BLANCO

WKC 2 nos trae más de treinta horas de juego durante las cuales tendremos que ir haciendo misiones y matando enemigos. Cada vez que combatamos iremos ganando puntos que podremos invertir en mejorar nuestro personaje, como en cualquier juego de rol, y con cada nueva habilidad y ataque que adquiramos tendremos la posibilidad de crear devastadores ataques para usarlo en los combates futuros.

Si hablamos del apartado gráfico del videojuego podemos decir que los escenarios que podemos ver son muy buenos, están llenos de detalles y con un cuidado especial. Los personajes también cuentan con un delicado toque de perfección e incluso, al igual que en su antecesor (¿Por qué cambiar algo si es bueno?), disponemos de un completo sistema de creación de personajes, donde podremos crear visualmente a nuestro pj cuidando hasta el más mínimo detalle, aunque eso sí, no seremos el protagonista de la aventura.

EL videojuego tiene un problema, y es que le falta una la chispa para ser de los buenos. No



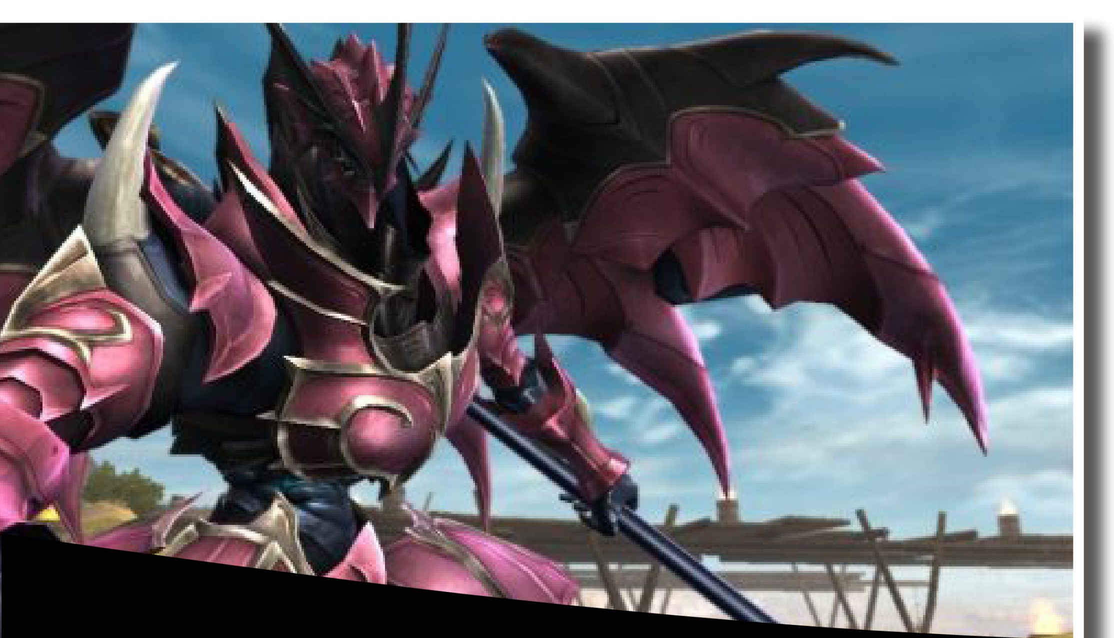


WHITE KNIGHT CHRONICLES				NOTA
		HISTORIA	8.2	8.0
GRAFICOS	8.4	MUSICA	7.0	
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	6.4	

REALIZADO POR CRISTINA USERO

WHITE KNIGHT CHRONICLES 2 CONTINUA LA HISTORIA DONDE LA DEJO SU ANTECESOR

White Knight Chronicles comienza donde acabo la primera parte del juego, y como buena noticia para los que no lo hayáis probado os decimos que dentro del juego se incluye la primera entrega. Esto lo han hecho sobre todo porque directamente la introducción del segundo juego es un gran spoiler para los que no hayan jugado y completado la primera parte porque todo comienza contando la historia del primero. Por lo tanto, recomendamos jugar a la primera entrega por dos cosas: por ver y vivir la historia (y no que nos sea contada en un video de cuatro minutos) y por hacernos con el juego, porque en esta edición comenzamos siendo nivel 35 y nada más comenzar tendremos que equiparnos con equipo que ya tienen y repartir puntos en habilidades que aun no sabemos como van.





White Knight Chronicles es un juego de rol en toda regla, cargado de aventuras, acción y misiones principales y secundarias que nos harán invertir más de 50 horas de diversión.

ASOCIACIÓN FILAK



Ubicada en Fuengirola, Málaga. Destinada a los videojuegos y la cultura japonesa. Esta asociación creada recientemente, organiza eventos mensualmente para crear un ocio alternativo entre los jóvenes. Les gusta el manga, el anime, el rol, las magic y un sin fin de cosas.

Si quieres saber más sobre ella porque estás cansado de que no se haga nada en tu ciudad o porque tienes afán de ser tú el creador, contáctales.

Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

DEJA DE ESPERAR PARA QUE PASEN COSAS, ¡HAZLAS TÚ!



DISTRIBUIDORA: UBISOFT

DESAROLLADORA: TECHLAND

CALL OF JUAREZ® the CARTEL

EXISTE UNA LINEA MUY DELGADA ENTRE RESPETAR LA LEY Y ESTAR POR ENCIMA DE LA LEY

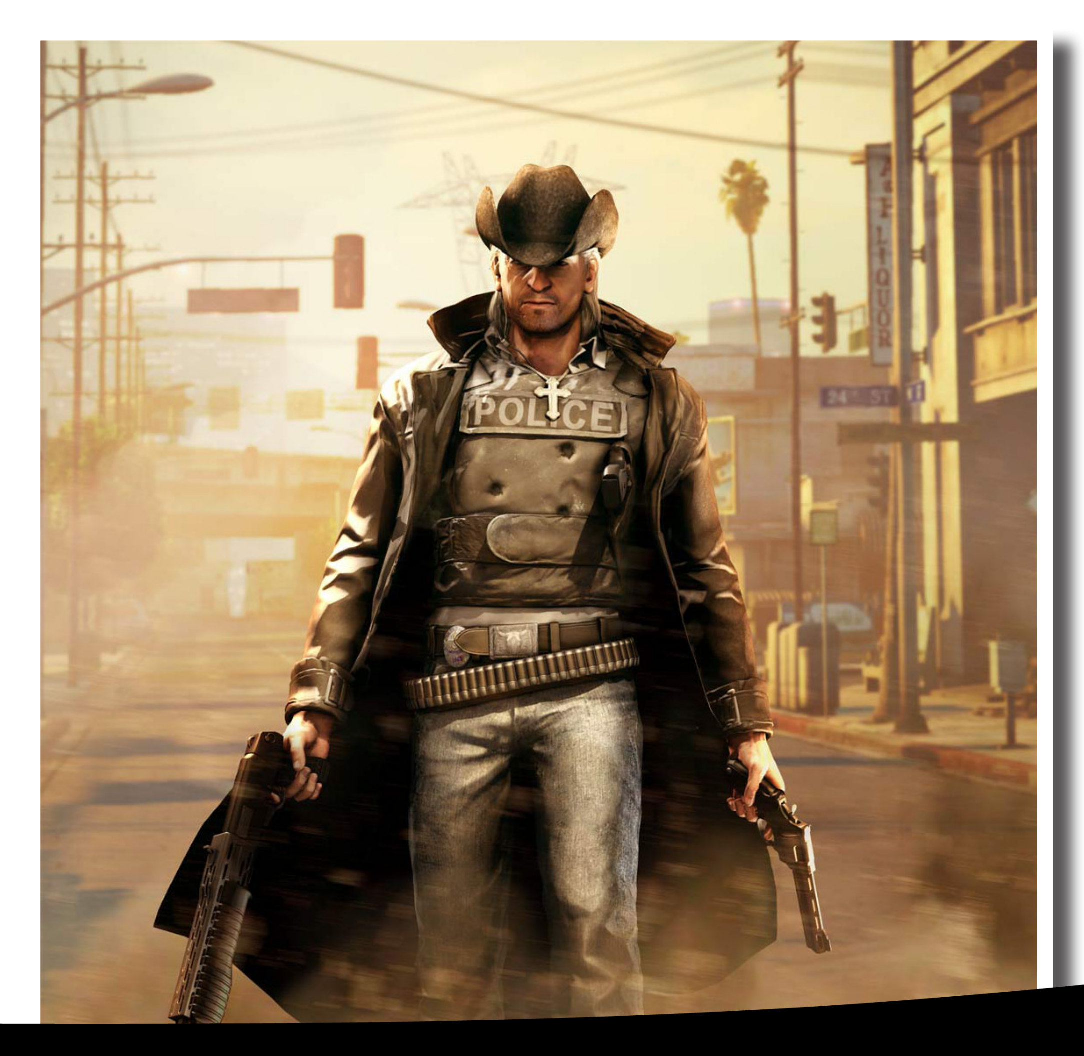
Tercera entrega de Call of Juarez, en esta ocasión nos traslada el salvaje Oeste al presente a la ciudad de Juarez, México. La explosión de un edificio federal hará que Estados unidos se ponga manos a la obra para acabar con los carteles de la droga

Los carteles de la droga son los criminales más buscados, en una lucha por conseguir armas, drogas y dinero. El crimen organizado avanza por la ciudad sin tener en cuenta la ley, y hay estas tú para impedírselo. Comenzamos la historia de "The Cartel" con un objetivo, la caza del líder. Esta caza nos llevara por distintas ciudades, desde un campo de cultivo en Los Angeles hasta el cuartel general en Juárez. Un camino que no sera nada fácil. Nada mas empezar nuestra aventura, tendremos que elegir con que personaje queremos completarla. Tenemos 3 disponibles cada uno con sus propias

caracteristicas y su propio final. En la lista de personajes tenemos a Ben -descendiente de Ray McCall-, especialista en armas cortas, en cuerpo a cuerpo y armamento pesado; Kimberly especialista en fusiles de asalto y el rifle de fracontirador y por ultimo tenemos a Eddie especialista en armas automaticas, escopetas y granadas ¿Con cual te quedas?

Una vez seleccionado nuestro personaje comenzamos nuestra mision, en primer lugar nos dirigimos a la reserva natural de Sequiona para destruir una plantación de Marihuana y empezar con nuestra guerra contra el Cartel.

Contaremos con una variedad de mas de 30 armas, incluyendo armamento de cualquier tipo, que se ira desbloqueando a medida que subamos el nivel de nuestro personaje completando las distintas misiones personales de cada personaje en cada misión. Una llamada al movil nos dira que tenemos que hacer o mejor dicho que tenemos que "robar" sin que nuestros compañeros se den cuenta. Aunque tambien disponemos de otra fomar de subir de nivel, la cual consiste en ir cogiendo los objetos señalizados con un "ojo" , con cada objeto que consigamos sin que nuestros compañeros nos vean iremos aumentando de puntos y subiendo el nivel de nuestro personaje.



El sistema de combate no esta muy a la altura de otros juegos similares, los controles no ayudan a que respondamos rapidamente al fuego enemigo, pero una vez que nos acostumbremos a ellos no tendremos problemas. Se le hecha de menos poder cubrirnos en los objetos del entorno, como mucho podremos agacharnos y rezar para que no nos vean, esto siginifica un paso atrás para la saga ya que en la segunda entrega de Call of Juarez si podiamos usar un sistema para cubrirnos y disparar desde la protección. A esto le tenemos que añadir algunos fallos que nos sacaran

>>



Donde antes se luchaba por oro ahora

de quicio mas de una vez, porque de vez en cuando saldran enemigos de la nada, o dispararemos a la cabeza y veremos como la bala va al pecho.

Graficamente es un juego que cumple pero no destaca por sus graficos, esta repleto de luces y sombras. La interactividad con el entorno es nula tan solo podremos abrir puertas y coger los objetos de la misión. Aunque en este apartado contiene una variedad de errores que desesperara a mas de uno, los escenarios a simple vista son enormes, pero cubiertos con una niebla lejana que no deja que apuntemos con precision a los enemigos más alejados ni aunque usemos la mira telescopica podremos ver con nitidez esas zonas. Las plantas a veces no dejan que las balas traspasen y en cambio un contenedor deja antravesar todas las balas. Las texturas tanto en los escenarios como en los videos cargan tarde, y deja un mal sabor de boca al jugador.

El sonido al principio del juego parece bueno, pero casi siempre tendremos la misma banda sonora, por lo que básicamente nos olvidaremos del sonido para centrarnos en los tiroteos. Aunque el juego ya no se basa en el lejano Oeste la banda sonora acompaña al juego como si del Oeste se tratara.

El juego esta completamente traducido al castellano, pero si activamos la opcion de subtitulos podremos observar como los textos no van acorde a lo que dicen los personajes en los videos y de vez en cuando los personajes mueven la boca pero no hay dialogo entre ellos.



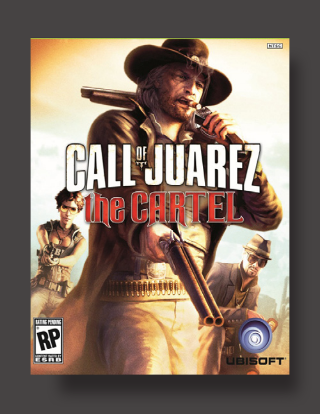
a se lucha por armas, drogas y dinero

Durante el juego los personajes que nos acompañan, nos dedicaran una serie de frases que repiten hasta la saciedad, y casi siempre sin ningun sentido en el momento donde la sueltan. Nuestros compañeros de vez en cuando nos ayudaran a eliminar a algun enemigo pero no espereis a que ellos os solucionen la papeleta. Eso si, nos guiaran por el camino correcto, pese a que tenemos un sistema de guiado poco visto en el genero, los objetivos se marcaran con puntos en la pantalla del jugador haciendo imposible que nos perdamos, tambien tendremos una especie de radar donde esta nuestro objetivo.

Contaremos con el modo "concetración" que al activarlo todo se vera a camara lenta y nos ayudara a salir de mas de un apuro. Este modo solo estara disponible una vez que hayamos cargado la barra de concentración a base de eliminar enemigos.

Aunque el principal obetivo del juego es eliminar enemigos a base de tiroteos también participaremos en persecuciones a coche espectaculares por carretera y campo. Además realizaremos entradas en equipo al mas puro estilo SWAT, reventando la puerta y entrando a tiros.

Durante el juego podremos ir completando los tipicos desafios que se estan poniendo de moda en el juego, tales como matar a 50 enemigos con tiros en la cabeza, a 10 enemigos con granadas... etc. Esto hara que no solo nos centremos en eliminar a los enemigos si no que intentemos eliminarlos con otras armas o con otras formas, a diferencia de otros juegos en este los desafios son fácilmen- >>



CALL OF JUAREZ THE CARTEL		HISTORIA	7.5
GRAFICOS	5.8	MUSICA	7.3
JUGABILIDAD	7.5	TRADUCCION	9.9

NOTA
7.5

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

te completables y no nos tendremos que pasar el juego 10 veces para completarlos todos.

Dentro de la variedad nos encontramos con un juego que incluye mas cosas que lo citado anteriormente en cuanto a modos de avanzar por la historia: redadas policiales, duros interrogatorios, misiones clandestinas, tiroteo de pandillas... El modo multijugador sera muy parecido a lo que conocemos en el genero, contaremos con los modos de juego mas apreciados por lo jugadores donde destaca el modo 6vs6 (Team Death Match) por equipos, el modo policia contra gansters y la opción de completar la historia de forma cooperativa con dos jugadores más de forma online y curiosamente no disponemos de pantalla partida para completar la historia de forma coopertativa sin online. Call of Juarez estara compuesto por 20 misiones con una duracion total de unas 12 horas, añadiendo a esto que el juego lo podemos completar tres veces para poder ver los 3 finales distintos, y los modos multijugador. Se puede decir que tenemos juego para rato siempre y cuando los fallos no nos desesperen.

CONCLUSIÓN

Aunque el juego a perdido su principal atractivo que era jugar en medio del mas puro Oeste, si ha sabido adaptarse a la actualidad, entreteniendo al jugador con sus modos de jugar y contando con un argumento casi real y muy bien explicado.

Como curiosidad contaros que las autoridades de Juarez (Mexico) estan intentando que este juego no salga a la venta alli, porque cuenta un secreto a voces y es un testimonio muy real sobre las mafias que campan a sus anchas por allí.

GENERO: ARCADE / CARTAS

PLATAFORMAS: PC, PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: ------------------

DESAROLLADORA: WIZARDS OF THE COAST

MAGIC The Gathering® DUELS OF THE PLANESWALKERS™ 2012

¿QUIÉN GANARÁ EL DUELO? LA SUERTE ESTÁ ECHADA

Mucha gente conoce Magic El Encuentro (The Gathering), uno de los juegos de cartas coleccionables con más éxito, por no decir el que más y que lleva muchos años dando guerra y los que le quedan. Duel of the Planeswalker es otra expansión que Wizards of the Coast nos trae para su versión online



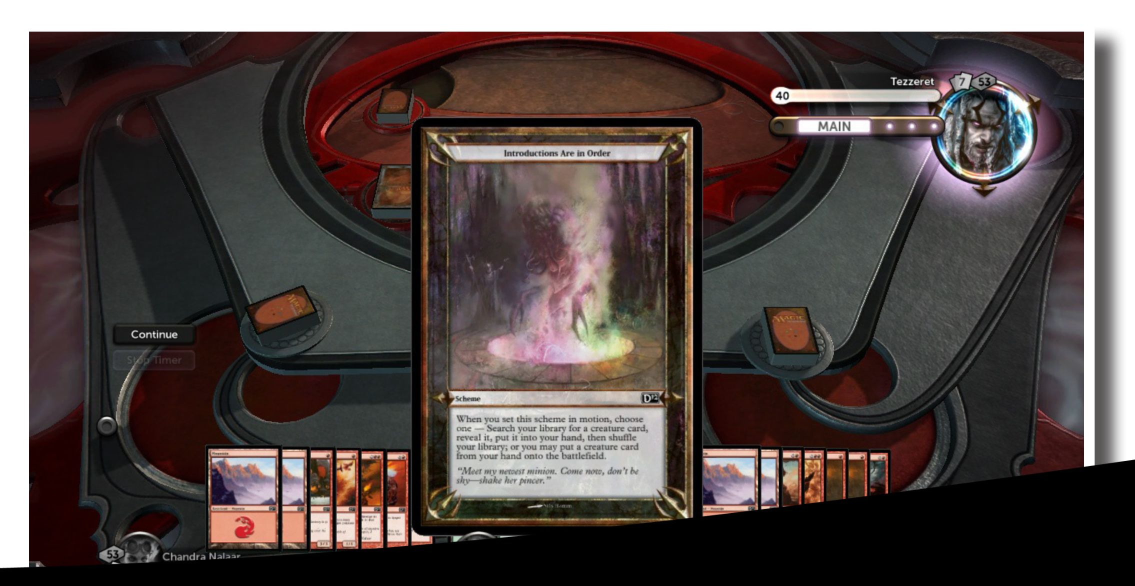
Para todo aquel que no conozca Magic, es un juego en el que tomamos el rol de un hechicero con el poder de convocar una gran variedad de criaturas y hechizos con el fin de vencer a nuestro rival. En toda partida de cartas empezaremos con 20 puntos de vida y el objetivo final es dejar a cero a nuestro contrincante antes de que él lo haga con nosotros, y la versión digital no es diferente.



Lo bueno de este nuevo juego es que tanto seamos expertos como principiantes en este mundo del Magic tendremos un lugar, pues con 3 campañas disponibles, una desde el principio y 2 más desbloqueables a medida que ganemos duelos contra la maquina, podremos aprender desde el manejo básico del mana, los hechizos, las criaturas y sus respectivas habilidades. Además en cada campaña tendremos "duelos" en el que tendremos que resolver la forma de ganar al rival en un solo turno, pues si no habremos perdido. Estos "duelos" junto con el resto de los de la campaña nos ayudarán a mejorar tanto nosotros mismos como jugadores, como nuestra baraja, además de ir desbloqueando las barajas de nuestros rivales para poder hacer uso de ellas y así conseguir todas las cartas posibles.

El apartado gráfico es más que aceptable dado que se trata de un juego de cartas, que por tanto no dan mucho juego a la hora de animar, por lo que tanto en ataques, defensas, ganancias de vida o perdidas, e incluso los acercamientos a las cartas para poder leer las descripciones con detenimiento está todo lo conseguido que se puede sin llegar a animar las criaturas u hechizos, lo cual sería un trabajo titánico para nada aceptable si queremos



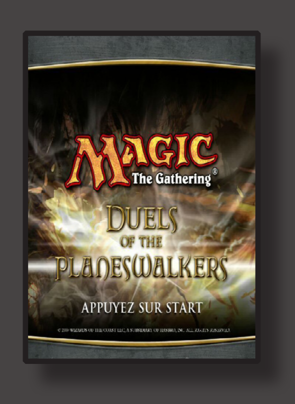


Todo mago comienza con 20 vidas y mejor que no las pierdas

conseguir el juego algún día ;) La jugabilidad está muy conseguida, mostrándonos en todo momento las cartas que podemos usar y las que no, además de hacerlo de una forma dinámica. Y si necesitamos más tiempo para pensar muestra jugada pues detenemos el tiempo en cualquier momento y lo tomamos con calma, pues de nuestra decisión puede depender que ganemos o perdamos. La pega es que no tenemos libertad total para crear nuestros mazos, que sin duda los jugadores del Magic real echarán de menos, pero que supongo que está hecho para que no exista una gran diferencia entre los jugadores expertos y los principiantes, aunque esto tampoco es correcto porque si no te dan libertad para crear no aprenderás nunca todo el potencial del juego y lo que puedes disfrutar de él.

Respecto al modo online tendremos 3 tipos diferentes de duelos, Todos contra todos (1 vs 1), Gigante de Dos Cabezas (2 vs 2) y Archenemy (3 vs 1). En el modo Todos contra todos podremos enfrentarnos hasta con 3 jugadores de forma simultánea y el ganador será el último que quede en pie, en el modo Gigante de Dos Cabezas será un duelo a dobles y en el modo Archenemy, tú junto con otros dos jugadores os enfrentaréis a uno de los enemigos de la campaña.





MAGIC THE GATHERING		TRAYECYORIA	9.9	NOTA
GRAFICOS	7.0	MUSICA	8.2	8.5
JUGABILIDAD	9.0	TRADUCCION	9.9	

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ







CONCLUSIÓN

Magic The Gathering Duel of the Planeswalkers es un juego para los amantes del Magic y para aquellos que quieran iniciarse en este mundo y además con las barajas disponibles a bajo precio podremos ampliar aún más nuestros recursos para enfrentarnos a nuestros enemigos, así que no os lo penséis, pues tanto el juego como sus DLC's están a muy bajo costo y merece la pena adquirirlo, os lo aseguro.

GENERO: ACCION / ROL

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: PARADOX INT.

DESAROLLADORA: TALEWORLDS



MOUNT & BLADE SE TRASLADA A LA EUROPA DEL SIGLO XVII

En esta ocasión vamos a analizar la nueva expansión para Mount & Blade que nos ha dado Taleworlds, With fire & sword. Si queréis ver el anterior análisis de la expansión Warband podéis hacerlo en el número 6 de nuestra revista.

Mount & Blade podríamos decir que al menos de momento es único en su género y es por esto el gran éxito que está teniendo, pero deberían tener cuidado porque ya no es como en sus inicios que era solo para los pocos afortunados que lo encontraran, ahora ya lo distribuyen de forma mayoritaria, por lo que deberían cuidarlo un poco más, ya que gráficamente no es la bomba precisamente, y la banda sonora y los sonidos varios, aunque acorde con el juego tampoco presenta muchas novedades lo que finalmente puede hacer que la gente termine cansándose de él o que salga algún competidor que se lleve sus jugadores. Una vez dicho esto pasemos a hablar de las novedades de esta expansión que por desgracia no son muchas. La principal y posiblemente la más aclamada sea la inclusión en el juego de las armas de fuego, ya sea pistolas, mosquetes, granadas, etc…, algunas de las cuales dado su gran dimensión también pueden usarse como armas cuerpo a cuerpo dado el caso. La ventaja de estas armas nuevas es sin duda la gran potencia que tienen, llegando a matar a cualquier enemigo de un solo golpe si consigues alcanzarle claro. La pega es la velocidad de recarga que es muy lenta, dándole realismo al juego y además evitando la posibilidad que seamos "dioses" invencibles. La mejor forma de usar estas nuevas armas es con las tropas, una buena unidad de arcabuceros pueden hacer estragos en cualquier campo de batalla. La otra novedad que nos trae esta expansión es la adición de



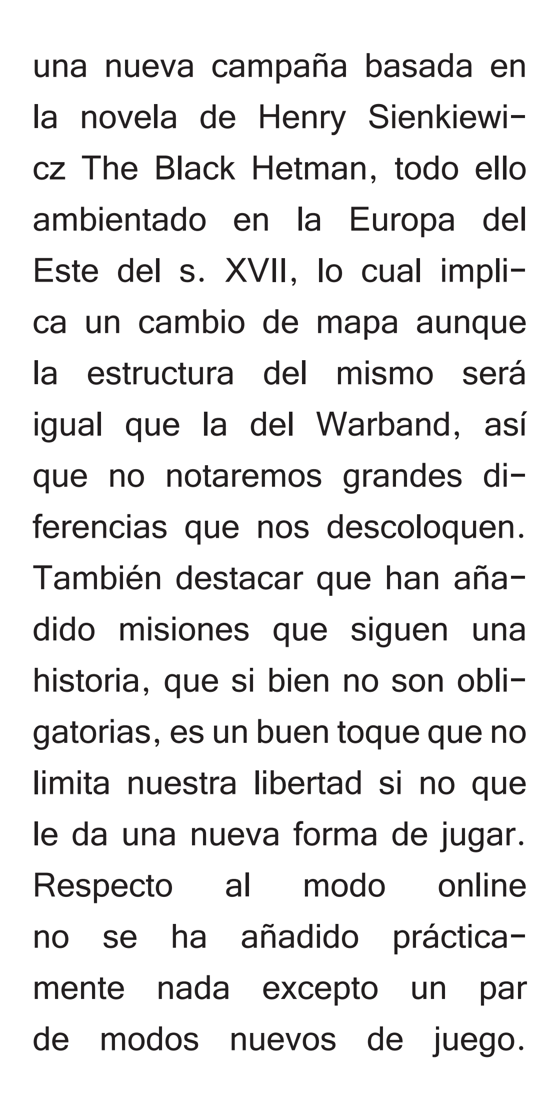


MOUNT & BLADE		HISTORIA	6.0
GRAFICOS	4.0	MUSICA	5.4
JUGABILIDAD	4.7	TRADUCCION	5.8

NOTA

5.2

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



una nueva campaña basada en la novela de Henry Sienkiewicz The Black Hetman, todo ello ambientado en la Europa del Este del s. XVII, lo cual implica un cambio de mapa aunque la estructura del mismo será igual que la del Warband, así que no notaremos grandes diferencias que nos descoloquen. También destacar que han añadido misiones que siguen una historia, que si bien no son obligatorias, es un buen toque que no limita nuestra libertad si no que le da una nueva forma de jugar. Respecto al modo online no se ha añadido prácticamente nada excepto un par de modos nuevos de juego.



CONCLUSIÓN

Mount & Blade With Fire & Sword se basa en la idea de que si algo funciona por que cambiarlo, pero aunque de momento parece funcionar no sé hasta qué punto seguirá haciéndolo así que más vale que Taleworlds se ponga las pilas. Respecto al juego nueva campaña, nuevas armas y muchas más horas de diversión.



La muerte de sus padres en el incendio de su casa no la ha dejado descansar y busca refugio y respuestas en un lugar que ya no reconoce

El primer videojuego nos situa años después del cuento, donde Alice debera enfrentarse a la muerte de sus padres y es ingresada en un centro psiquiatrico, en esta nueva entrega, Alice es dada de alta, pero aun asi sigue acudiendo a un especialista para que la ayude a olvidar. Alice con la idea de indagar aun más en las causas del incendio que mató a su familia decide regresar al pais de las maravillas que esta casi irreconocible.

Este juego nos ofrecera un desarrollo de la historia completamente lineal, aunque de vez en cuando tendremos caminos alternativos que no nos llevaran a ningun sitio. Alice dispondra de tres habiliades para superar su difícil camino: correr, saltar y planear.

Una gran parte la pasaremos saltando de plataforma en plataforma, donde a diferencia de otros juegos, no es lineal y

automatico, si no que tendremos que dirigir el salto para no caer fuera de la plataforma.

La otra parte del juego sera dedicada al combate, armados con nuestro cuchillo, la lanzadora de pimienta y la sombrilla plantaremos cara a cualquier enemigo que se nos ponga de por medio, aunque tambien dispondremos de otras armas mas potentes.

El argumento nos servira de motivación para continuar la historia, ya que iremos descubriendo el porqué de la locura de Alice y eso nos ayudara a no abandonar el juego. El apartado artistico es lo mejor que se puede encontrar en el género llegando a alcanzar un nivel muy superior, tal y como nos tiene acostumbrados la franquicia. Es sin duda un juego que entra por los ojos.

La variedad en los escenarios es otro de los puntos fuertes, según iremos avanzando nos encontraremos con cualquier tipo de escenario como puede ser intensos bosques de setas, grandes fabricas o factorias e incluso estructuras enrevesadas que haran imposible nuestro avance. En algunos niveles bien por su diseño o por su camino enredado hara que nos perdamos de forma siginificativa, pero lo ilogico de esto es que solo hay un camino correcto, todos los demas solo nos llevaran a objetos colecionables o a sitios secretos.

También han conseguido mantener a los enemigos con un nivel artistico bastante alto, en los cuales se veran reflejados los temores de Alice. Habra infinidad de ellos y no nos cansaremos de derrotarlos con nuestro cuchillo. Aunque todo esto se vera un poco estropeado con unos fallos tecnicos sin pulir,



¿Una mente perturbada o una culpa innecesaria?



Un fallo muy notable es que los enemigos atraviesan las paredes con facilidad. Cada enemigo tendra una forma distinta de morir, a algunos podras eliminarlos con el cuchillo a otros los tendras que devolver sus ataques con la sombrilla, por lo que no os aburrireis probando distintas estrategias para eliminarlos.

Poco a poco la dificultad del juego ira aumentando, nos econtraremos en algunos enfrentamientos que por la variedad de enemigos y las distintas formas de eliminarlos haran que no demos abasto, pero los desarrolladores han solucionado esto de la mejor forma posible. Cuando nuestra vida sea mínima, la pantalla se pondra en blanco y negro, la sangre esta mucho mas marcada y Alice entrara en el modo locura, asi evitaremos morir y los golpes haran mucho mas daños y gracias a esto saldremos victoriosos de mas de un enfrentamiento.

El control del personaje en principio va acorde a la situación, salvo en casos plataformeros donde la precisión con el doble salto se hace difícil y la camara no ayuda mucho en ciertos momentos aunque con normalidad no te juega malas pasadas. Tambien se hecha de menos que durante los combates mas intensos exista un poco mas de precisión a la hora de blo-



quear al enemigo que deseas. Todo esto esta acompañado por una banda sonora impecable, y muy acorde a cada situación dentro del juego. El juego tambien cuenta con un doblaje casi perfecto al español e incluso cualquier cartel o texto dentro del mundo de Alice esta doblado a español y eso hoy en dia es de agradecer.

Ya hemos dicho lo bueno, ahora vamos a lo malo del juego.

Este juego es uno de estos que durante el primer acto te muestran todo lo que el personaje en si puede hacer, es decir una vez completado el capitulo 1 (el mas largo) no esperes alguna sorpresa mas, porque el juego se basara en repetir y repetir y repetir todo lo visto una vez mas, es decir avanzar, saltar, y eliminar enemigos con algun puzzle sencillo entre medias. A esto le tenemos que sumar los fallos del control y los errores de camara antes citados, lo cual puede llevar a que el jugador se canse de tener lo mismo una y otra vez. Si todo esto no te importar sin duda estaras ante una gran aventura muy cuidada y con argumento que te enganchara desde el primer momento.





ALICE MADNESS RETURNS		HISTORIA	8.3
GRAFICOS	7.0	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	7.6	TRADUCCION	9.9

NOTA

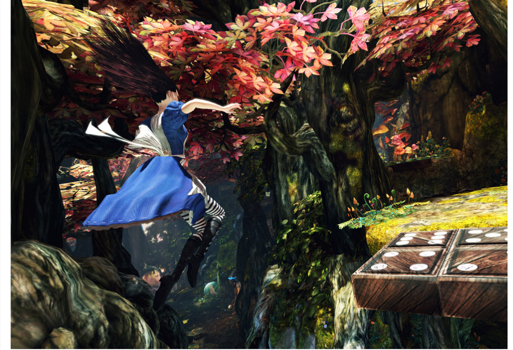
8.2

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

El juego en si, es bastante largo, cuenta con 5 capitulos y una duracion de unas 15 horas que se podran alargar si intentamos conseguir todos los colecionables que nos ayudara en la historia, ya que algunos de ellos mejoraran nuestras armas o nos daran mas salud, los morros de cerdo nos llevaran a zonas secreatas del juego donde podremos seguir descubriendo secretos del mundo de Alice.

Y por ultimo todos aquellos que se hagan con una edicion de este juego podran descargar de forma gratuita American McGee's Alice, la primera parte de la saga, que por ser antiguo no deja de ser interesante jugarlo.







CONCLUSIÓN

Un juego que esta a la altura de su anterior entrega con una calidad tanto artistica como sonora impecables que no defraudara a los amantes del genero "plataformero". Aunque como en todos lo juegos contiene errores que podia haberse solucionado durante el desarrollo todo se deja compesar por la gran calidad argumental que engachara desde el primer momento. Si te gusta la sangre, los puzzles y las plataformas hechate una partida a Alice Madness Returns y regresa de nuevo al pais de las pesadillas.

Comunidad ⇄ GAME

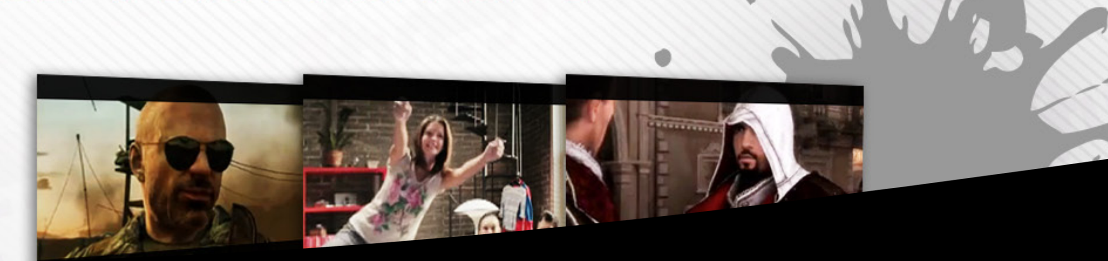
→ **Las noticias más interesantes del momento,**

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !



GENERO: ACCION / ROL

PLATAFORMAS: PC, XBOX 360, PS3

DISTRIBUIDORA: BETHESDA

DESAROLLADORA: INXILE ENTERTAINMENT



UNA COMBINACIÓN ENTRE COMPAÑEROS PERFECTA

Una aventura en un mar de fantasía en compañía y bravura

Hunted The Demons Forge es un título a cargo de inXile Entertainment que ha puesto en bandeja una aventura con toques de rol en tercera persona que combina el cooperativo y el uso de su propio género en un título enriquecedor y llamativo. La historia de Hunted cuenta como dos mercenarios, E'lara y Caddoc contratados para averiguar que ocurre con los habitantes de los pueblos de los alrededores, que se encuentran con constantes desapariciones debido a la amenaza de criaturas. Estas criaturas en sí intentarán ponernos el camino difícil. Sin embargo, para estos mercenarios que solo buscan dinero solo es una prueba más. El título cuenta con un toque de humor que te hace que en las peleas logres sonreír gracias a las conversaciones que pueden mantener los dos personajes. Podríamos decir que uno de los elementos más llamativos que se nos ponen a nuestro control es el poder de manejar a ambas personas, permitiéndonos apreciar las distintas cua-

lidades que ambos tienen y que se asemejan a nosotros. Caddoc es el típico hombre forzudo, que tiene a favor el uso de armas cuerpo a cuerpo mientras que E'lara una elfa, es toda una experta en el uso de arco. No solo contamos con el uso del arco y de la espada/hacha, sino que combina el uso de magia, convirtiéndolo así en un continuo uso de movimientos que tendremos que ir armonizando para derrotar a nuestros enemigos. De ese modo, el sistema de combate pasa a ser un plano de estrategias y de una complejidad bastante avanzada y desarrollada. Al ser las peleas uno de los motivos fuertes de Hunted, podremos cambiar las armas en sí por otras con mas poder y que sean más convenientes al plano que estemos viviendo. Además, se suma a esto el poder subir de nivel las armas y poderes de magia al más estilo juego de rol haciéndonos dueños de nuestras propias estrategias dependiendo de aquello a lo que vayamos adaptando, algo que lo hace totalmente idóneo. Como en toda guerra, nos tendremos que enfrentar a un montón de enemigos, en las que hay variedad (minotauros, esqueletos, demonios…) Muchos de ellos serán más fuertes que otros y tendremos que usar aquí nuestra destreza en combate. De este modo aparece la complejidad. Los escenarios, el ambiente, ruedan en una aventura totalmente de fantasía al más estilo mazmorras, en la que podemos pasar de lugares luminosos a lugares totalmente oscuros, en la que tendremos que usar nuestros dotes de "inteligencia" para buscar escondrijos que nos lleven a nuevos emplazamientos que nos permitan ver más allá del camino que nos lleva directamente a la historia. El acompañamiento de la música en este título no es su punto



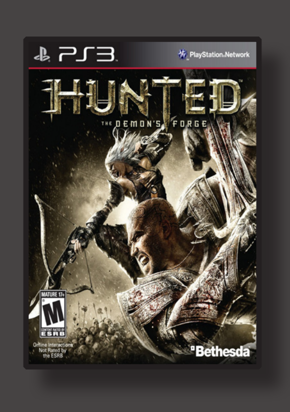


¿En busca de la fortuna o de salvar vidas?

MERCENARIOS AL RESCATE

fuerte, pasa correctamente intentando adecuarse a los momentos pero no resalta tanto como otros aspectos que nos ofrecen. Se echa de menos algo más épico que nos meta mejor dentro de lo que estamos. Eso sí, podemos contar con un doblaje de voces en español, algo que le suma puntos. Ahora es cuando entra uno de esos elementos que siempre hacen que les de el toque diferente y entretenido que nos lleva más allá de las batallas, la aparición del puzzle, que lo hace más jugoso y entretenido a su vez. Tendremos que combinar junto a nuestro compañero las habilidades necesarias para poder resolver los puzles, normalmente te suele ayudar el juego mismo, a si que no es muy difícil resolverlos. Eso sí, los puzles pueden traer recompensas bastante llamativas e importantes, a si que lo lógico sería hacerlo todos. No puede faltar el modo cooperativo online, esa pieza clave que lo convierte en un título que tienes que tener para jugar con los amigos. Y es que este juego es el idóneo para este tipo de situaciones. Cada uno con uno de los personajes claves, y permitiéndonos el uso de chat de voz para poder comunicarnos con nuestro compañero. De este modo la aventura se convierte así en una diversión total diseñada en especial para este modo de juego. Pero…¿Y si te has cansado de jugar a la aventura? No te preocupes, nos trae una sorpresa este título y es que nos permite crear nuestros propios mapas, de ese modo podremos jugar tanto a los nuestros como los de otras personas alargando así nuestro trayecto y nuestra labor de





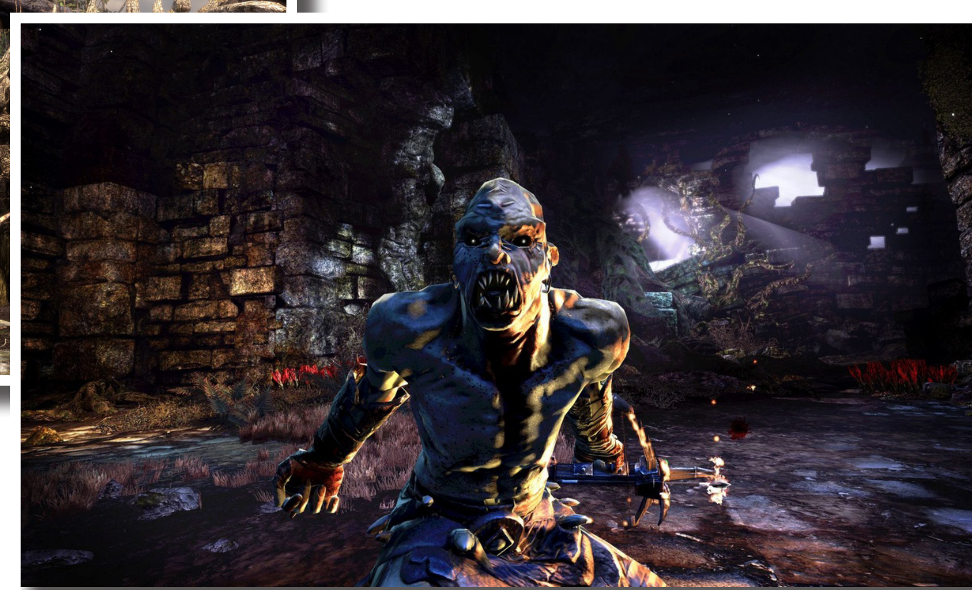
HUNTED THE DEMONS FORGE		HISTORIA	7.3
GRAFICOS	7.3	MUSICA	6.5
JUGABILIDAD	8.0	TRADUCCION	9.9

NOTA 7.4

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

constructor en el título. Podremos decidir además los enemigos que queremos que salgan, y aunque no tiene, podemos crear una historia si se puede asegurar una buena fuente para quitarse el estrés matando a hordas. Después de todas estas claves, hay que saber que sumando todo, el título se convierte en una fuente de horas por exprimir. Por tanto, Hunted The Demons Forge logra tenernos sumergidos en este mundo con diversidad de planos de entretenimiento.





CONCLUSIÓN

Hunted The Demons Forge es un título llamativo y con un toque de humor, que logra conjuntar el método de mazmorras con un ambiente de magia y fantasía idóneo para compartir entre amigos.

GENERO: AVENTURA GRAFICA

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: FX INTERACTIVE

DESAROLLADORA: PENDULO STUDIOS



Tras 14 años de espera por fin ha aparecido una segunda parte del aclamado, tanto por la crítica como por el público, Hollywood Monsters 2

En 1997 apareció un juego que encandilo a todos los amantes de las aventuras gráficas con su dificultad y su increíble historia que enganchó a muchas personas y con el que seguro que más de uno, incitado por sus amigos, se inicio en esto de las aventuras. Hollywood Monsters nos metía en un mundo alternativo donde los monstruos no solo existían, sino que además eran los protagonistas de sus propias películas y tenían los mismos problemas, tanto laborales como sentimentales que le resto de los mortales, y con esta segunda parte nos volvemos a trasladar a ese mundo para desentramar los conflictos que surjan a nuestro paso. En Hollywood Monsters 2 nos metemos en la piel de 2 periodistas, Dan Murray y Liz Allaire, que acuden a cubrir la gala de entrega de premios del cine de horror a los monstruos más sobresalientes, que compiten por los afamados pollos de la muerte. Al llegar vemos que Liz

Lo mío es el reportaje deportivo... si te atiza con un bate de beisbol... llámame

quiere ganar puntos en su carrera periodística mientras que Dan que está allí como castigo por una indiscreción por determinar. El caso es que Liz finalmente tiene que cubrir la gala ella sola y al finalizar y reunirse con su compañero en el coche accidentalmente ven a Big Albert colarse en el despacho de Fitzrandolph. De esta forma tan parecida a la primera entrega da comienzo este juego, pero no creáis que todo es igual, pues aunque con ciertas similitudes con su predecesor, a medida que avancemos en la aventura esta se irá destacando. El aparatado gráfico está muy conseguido con un aspecto estilo comic y unos videos muy logrados que no nos dejarán mal sabor de boca además que la ambientación está muy lograda.

Los personajes son geniales sobre todo nuestra reportera, que es... como decirlo... muy carismática. Bueno está como una chota para que mentir, con sus salidas de conversación con frases o palabras totalmente inconexas y que dejan a los otros personajes totalmente descolocados en más de una ocasión o los pensamientos que tiene que provocan que ella misma piense que está loca en un momento u otro.

La banda sonora, los efectos sonoros y las voces totalmente en español hacen que nos deleitemos con cada momento del juego y nos meten de lleno en situaciones que de otra forma no seríamos capaces de procesar. Respecto a la dificultad tene-





HOLLYWOOD MONSTERS 2		HISTORIA	8.7
GRAFICOS	8.0	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	6.7	TRADUCCION	9.9

NOTA

8.3

REALIZADO POR JOSE M. ALCAZAZ

mos un problema pues si bien es difícil para los juegos a los que nos tienen acostumbrados últimamente, gracias a Dios, no alcanza el nivel de su predecesor, siendo además más lineal, pues si bien recordaréis los que jugasteis la primera parte, en algún momento del juego teníamos hasta 6 escenarios distintos a la vez, lo cual daba una dificultad añadida que por desgracia este Hollywood Monsters carece. Pero no vayamos a creer que es fácil, pues si bien los expertos no tendrán demasiada dificultad, los que no estén acostumbrados a este tipo de juego y los que no jugaron a su antecesor no lo tendrán sencillo.

¿Qué estará ocurriendo en el despacho de Fitzrandolph?



CONCLUSIÓN

Hollywood Monsters 2 es un juego que todo aficionado a las aventuras gráficas debería tener en su juegoteca, pues si bien su dificultan no alcanza a su primera parte, el resto del juego sin duda compensa esta carencia.



DUNGEON SIEGE III NOS LLEGA CON UN INNOVADOR MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO

Square Enix nos trae un RPG con sabor a clásico, con una vista en tercera persona que nos hará volver a nuestras andadas del PC, con el primer juego de la saga Dungeon Siege que llega a nuestras consolas

Se ha acabo el equilibrio de poder que había entre las diversas facciones poderosas del Reino de Ehb. Nos podremos a la cabeza de la 10ª Legión, el único grupo que tiene opción de proteger la tierra. De nosotros dependerá reedificar la Gran Legión que en tiempo pasado fue desterrada por la humanidad, y evitar que Ehb se sumerja completamente en la oscuridad. Con un grupo de dos a cuatro compañeros, dependiendo de los amigos que tengamos, aunque es muy recomendable al menos jugar con algún compañero porque hace que la estrategia de juego y nuestro trabajo en grupo sea vital para la supervivencia; viajaremos a través de este mágico mundo enfrentándonos a todo tipo de enemigos, y buscando alianzas entre

ELIGE ENTRE CUATRO CLASES EXCLUSIVAS

los pequeños grupos que se resisten a perecer ante el cercano final. Nuestras decisiones serán muy importantes, porque afectarán al desarrollo de la historia. Además de poder sufrir variaciones el desarrollo de la historia dependiendo de nuestros actos, cada personaje disfrutará de una aventura exclusiva, aunque el final será el mismo para todos. Damos una gran ovación al sistema de clases que incluye el juego, por el completo árbol de habilidades. Se nos dará la oportunidad de elegir que habilidades queremos tener, como queremos mejorarlas, porque dependiendo de donde gastemos nuestros puntos de experiencia así cambiará nuestro personaje y por último la posibilidad de mejorar nuestro personajes, ya sea su salud, su daño e incluso su defensa contra los enemigos. Nos encontramos con cuatro clases personalizables, que claramente nos darán la posibilidad de combinar nuestro grupo como más nos convengan. Lucas Montbarron, el último de una respetada estirpe de nobles. Nuestro guerrero cuerpo a cuer-



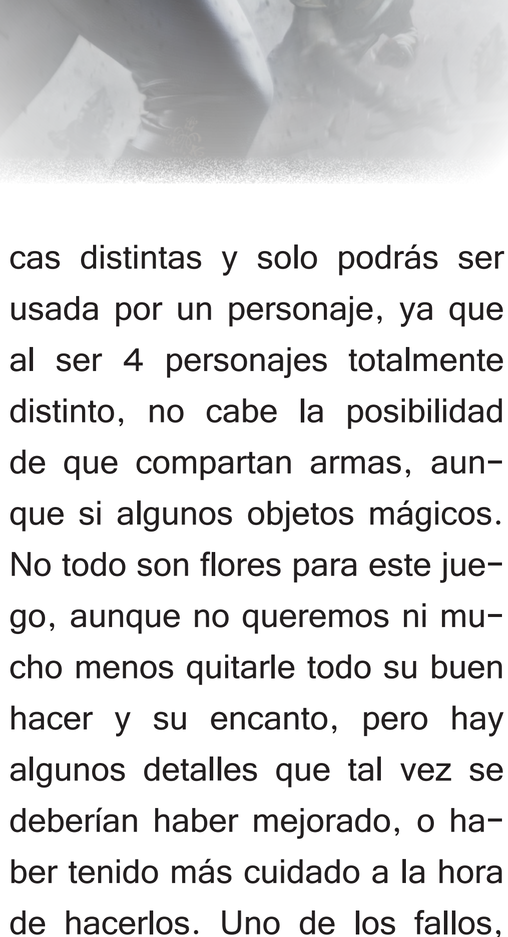








po, que aguantará todos los golpes de nuestros enemigos para dar a los demás compañeros la posibilidad de lanzar sus más potentes ataques a distancia. No descansará hasta que la Legión sea restablecida y el honor de su familia asesinada sea restaurado. Katarina, la hija ilegítima de Hugh Montbarron (el antiguo Gran Maestro de la Legión) y una bruja Lescanzi. Katarina afronta minuciosamente la resolución de los conflictos con armas de fuego. Con su rifle de mano puede derribar enemigos distantes e, incluso, los más fornidos enemigos pueden ser abatidos por sus proyectiles hechizados y maldiciones debilitadoras. Reinhart Manx, descendiente de un gran linaje de magos de la Legión, que durante gran parte de su vida estuvo estudiando magia en el Collegium de Stonebridge. Reinhart es capaz de controlar las fuerzas de la creación y de la destrucción según su voluntad. Puede canalizar magias dinámicas a través de su guante, que impactan o aturden a sus enemigos. Puede utilizar la magia entrópica para revertir el tiempo y el espacio, destruyendo a un gran número de enemigos a distancia. Y por último, Anjali una arcana. Según cuenta una leyenda, los arcanos fueron espíritus de fuego al servicio de los dioses creadores, que desaparecieron hace tiempo. Puede mutar libremente entre su forma humana y su encarnación de fuego elemental. En su forma humana lucha con un bastón o una lanza, que le permite ahuyentar a múltiples atacantes al tiempo que puede saltar dentro y fuera del combate con gracia acrobática. Pero su forma real es la de una arcana, un espíritu de fuego. El juego incluye una gran variedad y cantidad de armas. En todo momento nos iremos encontrando con nuevas armas que harán que dudemos entre daño y efectividad, alcance y defensa, rapidez o dureza de ataque. Cada arma incluirá unas características distintas y solo podrás ser usada por un personaje, ya que al ser 4 personajes totalmente distinto, no cabe la posibilidad de que compartan armas, aunque si algunos objetos mágicos. No todo son flores para este juego, aunque no queremos ni mucho menos quitarle todo su buen hacer y su encanto, pero hay algunos detalles que tal vez se deberían haber mejorado, o haber tenido más cuidado a la hora de hacerlos. Uno de los fallos,





DUNGEON SIEGE III		HISTORIA	7.8
GRAFICOS	6.3	MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.9	TRADUCCION	5.0

NOTA

7.6

REALIZADO POR BIBI RUIZ

son los gráficos, el juego no tiene unos gráficos espectaculares, y a veces a causa de esto hay muchos objetos que no encontramos o que no sabemos qué se puede interactuar con ellos. Y otro es el mapa. El juego no incluye un mapa completo que podamos ver para orientarnos, y todos los escenarios son bastante enrevesados y eso hace que perdamos mucho tiempo dando vueltas como locos. Por este último problema las misiones están marcadas en el mapa pero no las vemos hasta que no estamos muy cerca, por lo que no nos sirve demasiado esta ayuda.



CONCLUSIÓN

Si te gustan los juegos de rol no dejes pasar esta oportunidad, ya que Dungeon Siege 3 combina un completísimo sistema de habilidades, con una historia que nos enganchará, y además incluye la posibilidad de jugar con hasta cuatro personas en el modo online.

GENERO: ACCION **PLATAFORMAS:** PS3

DISTRIBUIDORA: S.C.E. **DESAROLLADORA:** SUCKER PUNCH

inFAMOUS 2

RECOMENDADO POR CREATIVE

New Orleans necesita tu ayuda, y quien mejor que Cole MacGrath para demostrar que sus poderes no se quedan solo para él

Infamous nació con el fin de demostrarnos que está en nuestras manos ser un héroe o un villano en una ciudad en la que tenemos un control casi total de nuestros actos. Ahora, su segunda parte demuestra estar a su altura, o quizás, más alto todavía, cual rascacielos que sobresale del terreno. Pasamos de estar en Empire



City a New Marais donde se encuentra una nueva amenaza por todas las ciudades de los alrededores, LA Bestia , que destroza todo aquello que aparece ante su paso y en la que estará en nuestras manos evitar la catástrofe que se acerca. Una nueva aventura que no se queda atrás. Cole MacGrath volverá a las andadas pero acompañado esta vez de más personajes con los que tendremos que relacionarnos por medios de las misiones que aceptemos en momentos adecuados. Y es que ahora se muestra un Cole más interesante y más “humano” por así decirlo. Charlas entre los protagonistas más interesantes y a la vez con más sentido del humor gracias al mejor amigo de Cole, Y es que uno de los elementos que se rigen en nuestro destino es la elección de ser buenos o malos, el karma aquí es importante, ya que depende de nuestro transcurso y de nuestro final. Un voto que nos permite disfrutar a nuestro modo de la ciudad y de nuestras acciones. Esta vez no seremos la única persona por así decirlo con poderes, sino que nuestros nuevos compañeros por fin será en cierto modo más útiles que en su primera parte. Contamos con algo que ha evolucionado y ha mantenido en cierto modo, y es que podríamos decir que sus gráficos se muestran a la altura y además han mostrado una gran evolución mejorando así su apartado técnico. Una ciudad amplia, donde cualquier escondrijo es importante para conseguir o no objetos que queramos obtener y en el cual podremos estar paseándonos a nuestras anchas. Si, tiene su modo historia como ya hemos narrado un poco

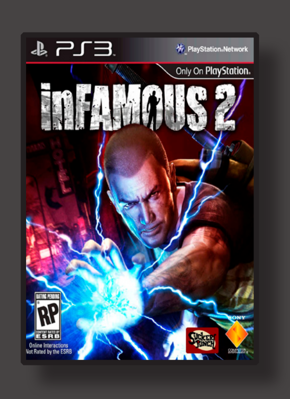




En nuestras manos están nuestras acciones

pero el cual tenéis que ver vosotros mismos por vuestros ojos , pero además contamos con esas milagrosas misiones secundarias(que pueden ser para ganarse a la gente o para que te odien) en el que hay gran variedad al gusto del consumidor y que sin duda alguna te aumentará las horas de diversión por las calles de New Marais. El mapa además es cómodo y no entorpece nada, dándonos comodidad a la hora de a donde queremos ir para hacer las misiones.

Nuestros poderes son más alucinantes por así decirlo, y muestran más variedad, con los que podremos evolucionar dependiendo de los puntos que consigamos. El estilo de batalla no varia mucho de su antecesor, eso sí, ahora al tener más donde escoger tendremos que pensar mejor nuestras estrategias con la variedad de enemigos que demuestran sus distintos puntos frágiles. Infamous 2 cuenta con horas de diversión, en la que hay bastante ciudad por explorar y donde tenemos que tomarnos con tranquilidad nuestros pasos. Eso sí, si os creéis que solo demostraba quizás lo mismo de su primer títulos, estáis equivocados. Y es que ahora nos han integrado un editor de misiones. ¿Qué es eso? Una herramienta que nos ponen en nuestras manos para poder crear nosotros mismos nuestros mapas. Podemos tirarnos nuestras horas como cualquier persona que quiere enseñar algo y sentirse orgulloso, ofreciéndonos el lugar donde queramos



INFAMOUS 2		HISTORIA	8.8
GRAFICOS	9.0	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	9.9

NOTA

8.8

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

que se desarrolle, lo que queramos que se haga para superar esa misión, los objetos. Vamos, que tenemos un pack completo para entreteneros. Después, una vez los terminamos, la gente puede jugarlos desde el mapa que nos parece en el modo historia de la ciudad, donde se indicaran de color verde las misiones creadas por los demás y en la que podremos entrar siempre que queramos salir de nuestro camino ligar al modo historia. Un punto a su favor que lo hace aún más atractivo y curioso. Es un modo diferente de ver la opción de online en un juego quizás de estás características y por eso se merece una mención. Podríamos decir, que Infamous 2, es un título mejorado, ofrece cosas del anterior y nuevas, proporcionándonos así lo que caracteriza a este título. Nuevos y viejos personajes, misiones principales y secundarias, ciudadanos a los que salvar si queremos, enemigos que no nos dejan pasar, vamos, el conjunto perfecto que necesita Cole para demostrar ser un Héroe a la altura.



CONCLUSIÓN

Cole MacGrath se encuentra en una ciudad más avanzada y con el doble de diversión. Infamous 2 es un título que no puede faltar en aquellos que siempre quisieron tener poderes y no obtuvieron nada.

TIME MACH

SAGA FINAL FANTASY PARTE III

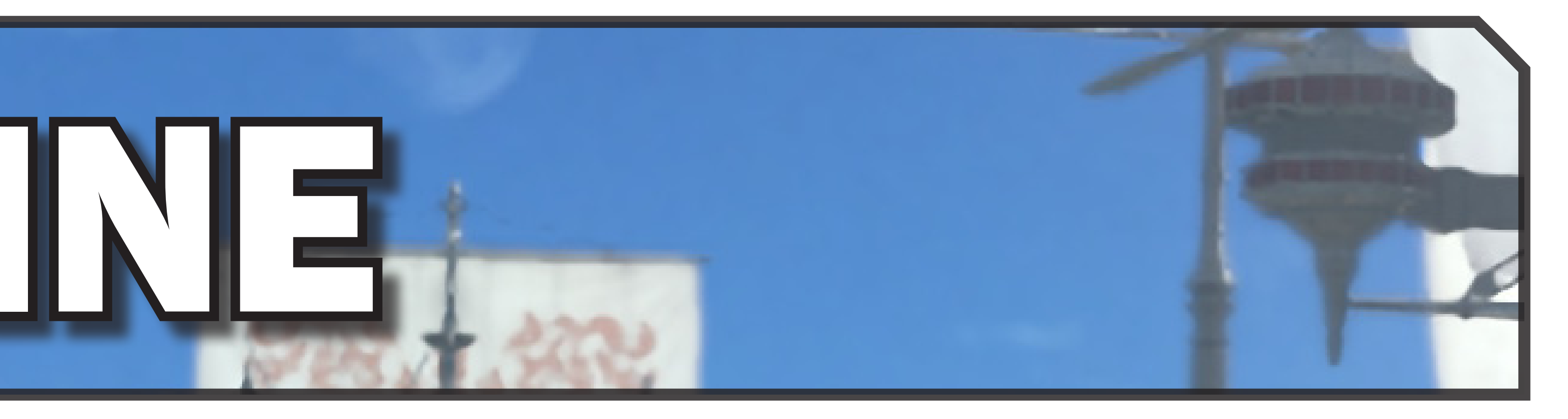
FINAL FANTASY IV

Ahora le toca el turno a FF IV, que salió al mercado en 1991 para la Snes. En este juego se eliminó la elección de trabajo que salió en la anterior entrega y se volvieron a poner personajes prefijados. El sistema de combate (en el que se debía dar órdenes en tiempo real) fue la novedad y se seguiría utilizando hasta el FF IX. Siguiendo la estela iniciada por FF III, en esta entrega volvemos a tener distintos “mundos” por los que se desarrolla la historia, el mundo exterior, el subterráneo y el lunar Cabe destacar que debido al innovador y atractivo argumento, junto con la aclamada banda sonora lo convirtieron en uno de los mejores juegos según crítica y público, aunque por desgracia el apartado gráfico no lo acompaño en cuanto a calidad se refiere. Otro aspecto que no gustó y que subsanaron en posteriores versiones es la gran dificultad, una de las más altas junto con el FF III y V.

La historia se lleva a cabo en una tierra donde existen cristales que están ligados a los 4 elementos. El protagonista, Cecil, un caballero oscuro y Kain, un guerrero Dragon, tras una misión en la que sus compañeros comentan que el Rey de Baron actúa de forma extraña, deciden comunicárselo a su rey, y este los envía a una misión forzosa en la que deberán entregar un anillo al pueblo de Mist, pero al llegar allí el anillo libera una horda de Bombs







(criaturas que tienen tendencia a explotar) de fuego que arrasan con todo y todos excepto una niña llamada Rydia, que usa sus poderes de invocación para dividir el pueblo. Cecil decide quedarse a cuidar de la niña y con los descubrimientos que va haciendo termina por convertirse en un Paladín para enfrentarse a su propia oscuridad y a la del mundo en el que viven.





FINAL FANTASY 20th Anniversary

FINAL FANTASY IV
Rydia
2007.12.20 (THU)

FINAL FANTASY V

Final Fantasy V, nació en 1992 y mientras que en Japón fue lanzada para la Super Famicon (Snes) en el resto del mundo se pudo disfrutar en PlayStation y GBA. Fue el último de la saga en el que Hironobu Sakaguchi tomo el papel de Director. La característica más sobresaliente, sin duda, fue la mejora del sistema de trabajos de la primera y tercera entrega añadiendo el sistema multiclase, lo que nos permitía combinar habilidades de varios trabajos, así como aprender los 32 disponibles. Eso sí no podías utilizar todos los tipos de comandos a la vez, solo 2 o 3 si tenias el trabajo mímica, pero sí que heredabas las características de cada profesión como velocidad o fuerza y también podías usar las habilidades ya aprendidas solo que en nivel aprendiz.

La historia comienza cuan el Rey Tycoon, padre de Lena siente que algo malo ocurre con el Cristal de Viento y viaja al templo donde el cristal se rompe. Lena presintiendo que algo malo le ha ocurrido a su padre decide ir a buscarlo, siendo atacada por un grupo de Goblins y rescatada por Bartz (al cual le acaba de caer un meteorito cerca). Tras el rescate encuentran a un viejo inconsciente, que al despertar solo recuerda su nombre, Galuf, y que dice que tiene que ir al templo del viento, por lo que Lena y el viejo se marchan de camino y Bartz tras separarse de los dos es regañado por su chocobo Boko, por lo que decide ir a buscar de nuevo a la pareja, salvándolos por segunda vez y uniéndose a ellos. Más adelante y tras el intento fallido de un barco que se mueve gracias a un animal marino (Syldra), conocen al capitán del mismo, Faris, que termina por unirse a ellos. Al final al llegar al templo, se encuentran el cristal roto y el fantasma del Rey se les aparece y les dice que deben evitar que los otros 3 cristales se rompan o aparecerá un espíritu maligno que lo destruirá todo. De los restos de los cristales recibirán sus primeros trabajos y a partir de ahí se desarrollará el resto de la historia.

Para terminar con FF V, solo mencionar que apareció una miniserie de 4 episodios que se vendió en formato VHS en 1999 en España con el título Final Fantasy: LA Leyenda de los cristales, y que se situaba 200 años después de lo acontecido en el juego.



REALIZADO POR JOSE Mª ALCARAZ

Sin SIM 13:16 79 %











NACE LA PRIMERA TIENDA ESPAÑOLA DE COMIC DIGITALES



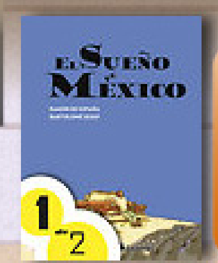
La Guarida del...
Isaac Casanova, Juli...
Diábolo Ediciones
2.39 € COMPRAR



Cazadores de...
Roger Bonet, Jordi...
Dibbuks
2.39 € COMPRAR



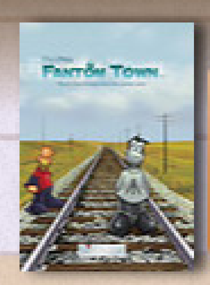
La Revolución...
Josep Busquet, Pere...
Dolmen Editorial
2.99 € COMPRAR



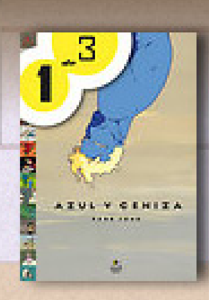
El sueño de...
Ramón de España
Edicions de Ponent
4.99 € COMPRAR



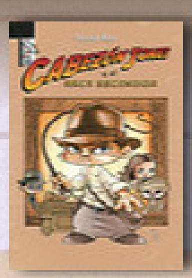
Cuerda de pre...
Fidel Martínez, Jorge...
Astiberri Ediciones
4.99 € COMPRAR



Fantom Town....
Cels Piñol
Fanhunter
1.59 € COMPRAR



Azul y ceniza...
Pere Joan
Inrevés
3.99 € COMPRAR



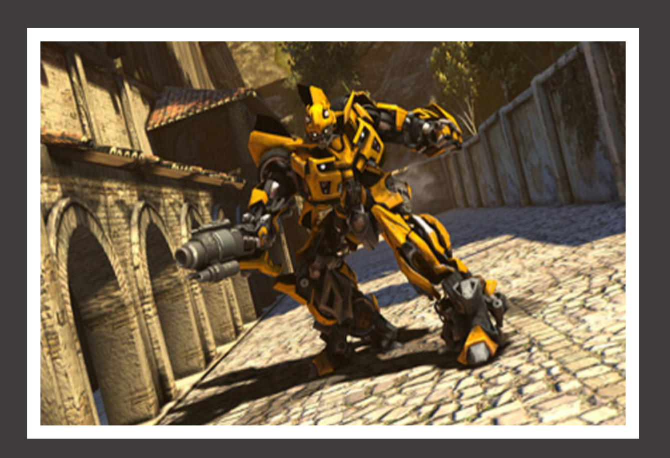
Cabezon Jone...
Enrique V. Vegas
Dolmen Editorial
1.59 € COMPRAR



El invierno del...
Paco Roca
Astiberri Ediciones
Gratis DESCARGAR

ALLGAME

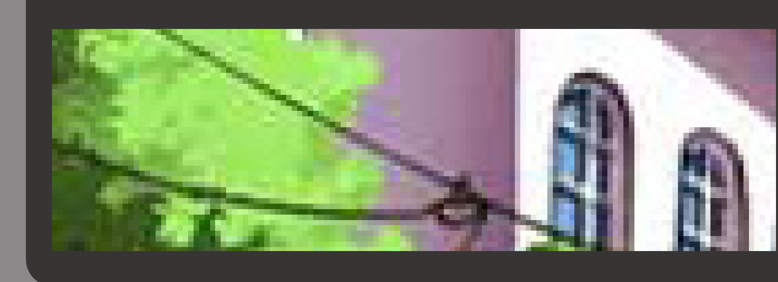
TRANSFORMERS: EL LADO OSCURO DE LA LUNA



Vuelve la saga de los famosos robots a las consolas y llegan simultáneamente al cine y a las consolas. En este caso el juego será la precuela de los hechos que ocurren en la película como si fuera un prólogo de esta. El problema es que así como la anterior entrega "Guerras por Cibertron" fue aclamado por sus buenos gráficos y jugabilidad este juego ha dado un paso atrás frente a su antecesor y muestra gráficos algo desfasados.

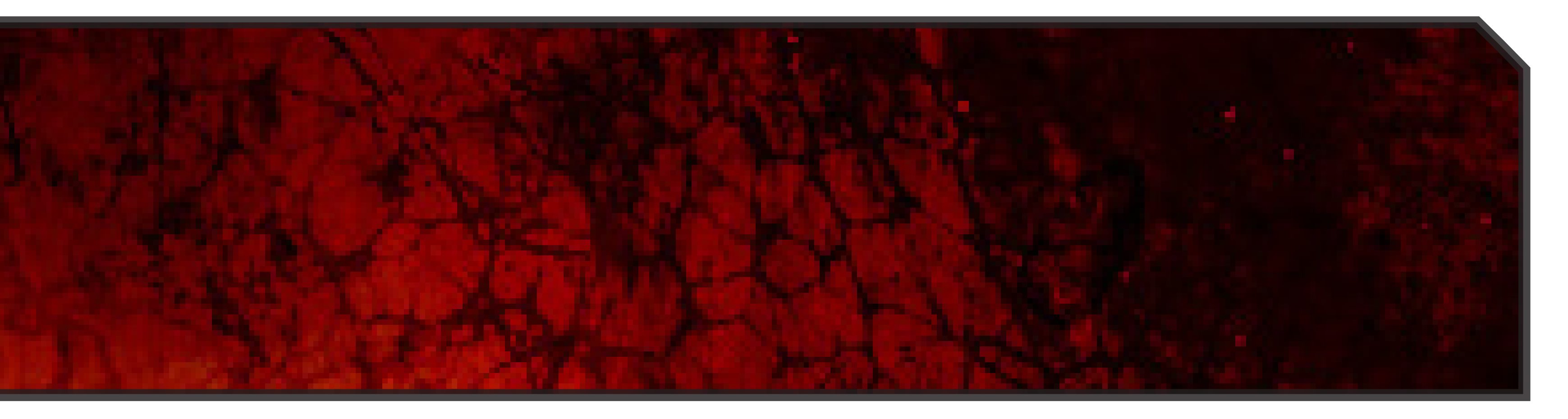
NINTENDO SIGUE MIMANDO A LA

Ya está disponible para Nintendo DS este j
más puro estilo anime. Está considerado l
no se olvidan de la DS a pesar de que su port
y su mecha –llamado Dahak- en situaciones



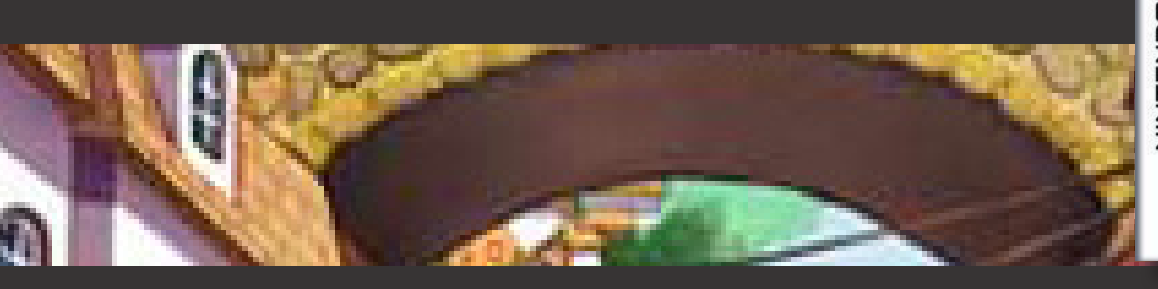
SE UN

El modo que más nos gustará de Dawn of
sin duda será el modo online Kingdom.
remos el control de un héroe, eligiendo en
de las tres razas disponibles, y tendremos q
una historia épica de traición, sangre y de
de recursos en las secuelas de una guerra po



A PORTÁTIL QUE TANTAS GANANCIAS LE DIO CON MÁS TÍTULOS DE CALIDAD

juego que es una mezcla de acción y RPG con un aspecto visual al
a secuela espiritual de Tail Concerto y demuestra que en Nintendo
átil insignia sea la 3DS. La aventura nos pondrá en la piel de Red
de acción y combate alternándose con periodos de exploración.

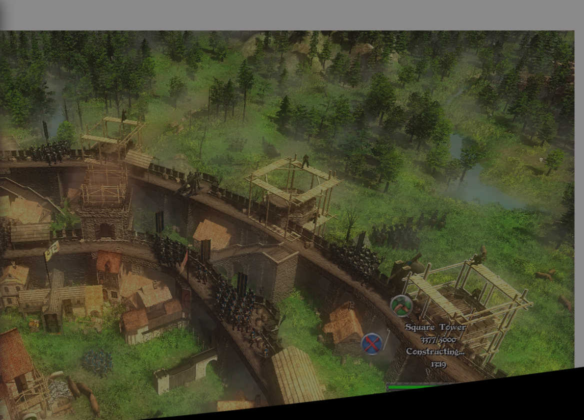




HÉROE EN DAWN OF FANTASY

Fantasy
. Toma-
tre una
ue vivir
gestión
derosa.





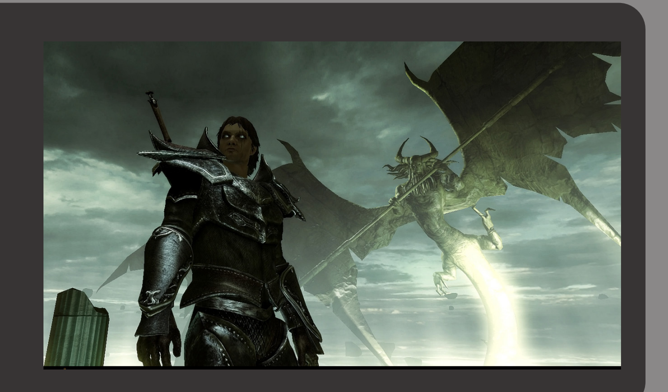
PIRATAS DE AGUADULCE ¿ESTÁIS PREPARADOS PARA PIRATES OF BLACK COVE?



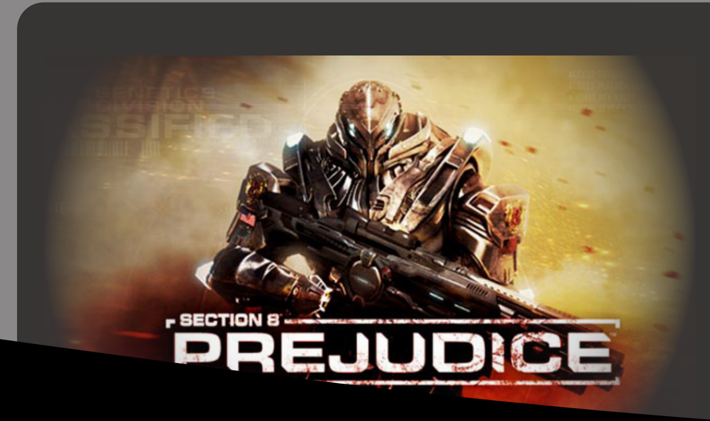
Pirates of Black Cove ya está disponible para reserva. La compañía Paradox Interactive, si reservamos el juego antes de su salida, nos regalará una copia de Woody Two-Legs: Attack of The Zombie Pirates, un gracioso juego de piratas que nos divertirá muchísimo.

DIVINITY II - THE DRAGON KNIGHT SAGA AHORA DISPONIBLE EN XBOX LIVE

A partir de noviembre tendremos Divinity II- The Dragon Knight disponible además de para PC para nuestra Xbox360. Con cerca de 100 horas de juego, dos aventuras épicas y cientos de misiones, este juego será sin duda imprescindible y necesario para nuestra colección de juegos de rol.



HORAS DE DIVERSIÓN, TENSIÓN Y MUCHA ESTRATEGIA EN UN RENOVADO SECTION 8



Tras la decepción que sufrieron al ver la poca aceptación de Sectión 8, decidieron hacer una gran mejora y lo consiguieron en su nuevo título Section 8: Prejuice.

El modo campaña está muy trabajado, aunque la inteligencia artificial por momentos deja mucho que desear.

Nos volveremos a enfrentar a enemigos decrépitos en otra entrega de esta gran saga shooter

Vuelve otra vez la famosa saga de shooters Serious Sam. Este juego cuenta una historia situada antes de los acontecimientos de The First Encounter, El juego promete llevar el jugador a viejos lugares, además de presentar locales completamente nuevos. Lo que más destaca es los escenarios increíblemente abiertos por donde el protagonista tendrá que pasar. Otra novedad son los monstruos inéditos. La diferencia es que, además de que sean tan amenazadores como los que se ven en los juegos anteriores, los que inauguran consiguen ser aún mayores y más fuertes. Eso sin mencionar el hecho de tenernos un buen número de amenazas simultáneamente en la pantalla – cortesía de la nueva Serious Engine 3, que funciona con gran soltura.



LA LINTERNA VERDE VUELVE CON LAS PILAS CARGADAS PARA HACER FRENTE A LOS MANHUNTERS

DC Comics y Warner Bros anuncia la salida de Green Lantern: Rise of the Manhunters durante el mes de Julio para todas las plataformas a excepción de PC.
Este videojuego viene enlazado con la salida de su próxima película. Contará con opciones 3d para 360 y ps3, al igual que la visión estereoscópica para 3ds.Nos meteremos en la piel de Green Lantern, un superhéroe cuyo principal arma es “el anillo de poder”, mediante el cual puede lanzar rayos con gran diversidad de tamaños. Tendremos la capacidad de volar, así como diferentes tipos de contracciones con el fin de derrotar a los Manhunters.



Este título contará con un modo cooperativo en el cual nuestros amigos podrán unirse en nuestra guerra como Hal Jordan o Siniestro.

DESCUBRE LOS MISTERIOS DE MARÍA ANTONIETA Y EL NACIMIENTO DE LOS ESTADOS UNIDOS





Tenéis disponible para Nintendo DS el primer episodio de una serie de juego, Maria Antonieta y la Guerra de la Independencia. El juego está ambientado en el siglo XVIII durante la Guerra de la Independencia, y cuenta con muchos puzles basado en ciudades francesas.

El juego contiene más de 10 horas de juego donde se podrán a prueba nuestras dotes de investigación.

AYUDA A PONGO A SALIR DE UNA CASA LLENA DE TRAMPAS EN PICK A PIGGY

Dynamic Pixels ha publicado un nuevo juego en appStore, Pick a Piggy.



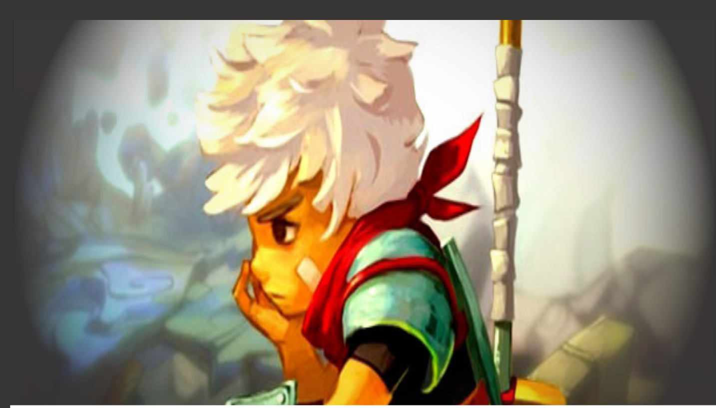
Nos meteremos en la piel de un adorable cerdito llamado Pong, para gracias a nuestras habilidades, tendremos que intentar sacar de una laberíntica casa para que pueda ver el mundo. Nos encontraremos docenas de trampas que evitan que consigamos alcanzar nuestra meta: telas de araña, ratas y descargas eléctricas son algunas de ellas.

DEAD BLOCK LLEGA A XBOX LIVE ARCADE



Digital Reality y la desarrolladora Candygun Games han anunciado este mes que Dead Block ahora estará en XboxLive. En este arcade podremos llegar a ser un boyscout, Mike Bacon, Jack Foster trabajador de la construcción, y Foxy Jones,... alguien que no tiene mucho sentido de limpieza; entre los tres han formado una alianza para acabar con la oleada zombie.

BASTION: UNO DE LOS JUEGOS DESCARGABLES QUE DEMUESTRAN QUE NO HACEN FALTA GRANDES PROYECTOS PARA DIVERTIR





Este juego ante el que nos encontramos fue uno de los descargables más importantes de la pasada feria del E3 ya que contó con varias nominaciones como por ejemplo: “Mejor Juego Descargable”, “Mejor Juego Original” y “Juego de la Feria”.

Se trata de un juego de acción-RPG diseñado por Warner Bros Interactive Entertainment y Supergiant Games en el que tomaremos el control de un superviviente a un gran cataclismo que ahora deberá crear un refugio y reconstruir un nuevo mundo con los restos del anterior.

SUPREME RULER: COLD WAR ES ORO

Paradox Interactive y BattleGoat Studios han anunciado Supreme Ruler: Cold War, que ya está disponible. Esta vez los estudios BattleGoat nos dan la posibilidad de revivir la tensión y la incertidumbre de la guerra fría. Como líder de los Estados Unidos o de la Unión Soviética, deberemos controlar la economía del país, ser diplomáticos tanto Nacionales como Militares para llevar a nuestro país al éxito.



FOCUS HOME INTERACTIVE ANUNCIA QUE EL TOUR DE FRANCIA LLEGARÁ A LAS CONSOLAS



El juego está ya disponible para PS3 y Xbox360. Mientras que Pro Cycling Manager está más orientado a la estrategia en grupo, Tour de France: El videojuego oficinal, el evento más grande en ciclismo. Para ganar el tour tendremos que tener nervios de acero, una gran fuerza y sobre todo plantear bien nuestra estrategia.

AVANCES

Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses de Agosto y Septiembre.

Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.





NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
03/08/2011	INSANELY TWISTED SHADOW PLANET	360	ARCADE
10/08/2011	FRUIT NINJA KINECT	360	ARCADE
16/08/2011	AGE OF EMPIRES ONLINE	PC	ESTRATEGIA
17/08/2011	TOY SOLDIERS: COLD WAR	360	ESTRATEGIA
19/08/2011	XENOBLADE CHRONICLES	WII	ROL
24/08/2011	STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE ONLINE	PS3, 360	ARCADE
26/08/2011	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	PS3, 360, PC	ACCION
26/08/2011	RUGBY WORLD CUP 2011	PS3, 360	DEPORTES
28/08/2011	SUMMER CHALLENGE: ATHLETICS TOURNAMENT	MULTIPLATAFORMA	DEPORTES
01/09/2011	LOS SIMS 3: VIDA EN LA CIUDAD ACCESORIOS	PC	SIMULACION
02/09/2011	BODYCOUNT	PS3, 360	ACCION
02/09/2011	DRIVER: SAN FRANCISCO	MULTIPLATAFORMA	CONDUCCION



AGE OF EMPIRES ONLINE A LA VENTA EL 16 DE AGOSTO

Por fin después de tanto esperar llega Age of Empires Online. En un principio solo contaremos con dos civilizaciones, la egipcia y la griega, pero más adelante incluirán otras nuevas, eso sí, comprándolas.



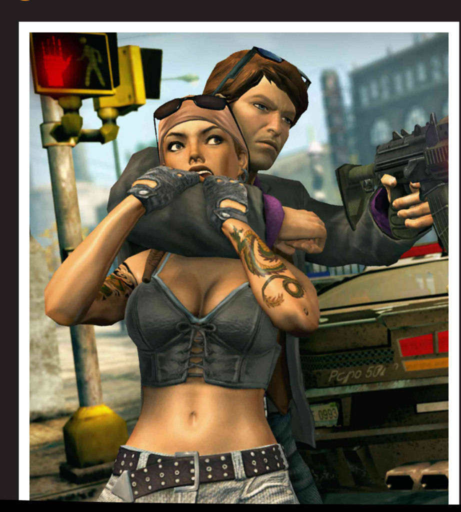
APRENDE DIVIRTIÉNDOTE CON SUS CARISMÁTICOS PERSONAJES DE BARRIO SESAMO

Los “mayores” recordaremos con gran ilusión a los personajes de Barrio Sésamo que tanto nos enseñaron.

Ahora vuelven para recordarnos que debemos vivir de una forma saludable, Gracias a divertidas pruebas. Por ejemplo, Elmo y Abby saltarán obstáculos, remarán y jugarán a “coco dice”.
En definitiva con este juego aprenderemos de una forma divertida y amena como vivir bien haciendo deporte, comiendo sano, cuidando la higiene personal y sobretodo descansando para no agotarnos demasiado.

LAS ESTRELLAS DE SAINTS ROW

THQ, creador de Saints Row: The Third que está previsto que salga estas navidades, ha anunciado a los actores que interpretarán las voces de los protagonistas. En primer lugar Sasha Grey (El sequito) en la voz de Viola DeWynter, Hulk Hogan como Angel De LaMuerte, y Daniel Dae Kim(Jin de Perdidos) repite su papel como Johnny Gat.





NUEVA ENTREGA DE ALVIN Y LAS ARDILLAS

Tal y como nos tiene acostumbrados últimamente, cualquier producción cinematográfica viene acompañada de su homologo videojueguil, y Alvin y las Ardillas no van a ser menos, pues en Diciembre las tendremos tanto en nuestros cines como en nuestras consolas

LLEGÓ LA HORA DE DESENFUNDAR NUESTRAS ARMAS CONTRA LAS HORDAS DE ORCOS

Relic junto con THQ nos presentan una nueva entrega de Warhammer, en la cual la estrategia será dejada atrás para dar paso al género de acción y aventura. Tras su continuo retraso, Relic ha confirmado que saldrá al mercado el 9 de Septiembre de este mismo año. Nos encontramos ante una nueva entrega de Warhammer plagada de violencia y sangre, llegando a asemejarse al género Hack`n Slash.

Nos encarnaremos en la piel de Titus, un marine espacial genéticamente alterado con una gran sed de destrucción. Nuestra misión será extinguir numerosas hordas de orcos que se disponen a invadir uno de los planetas imperiales denominado la Forja. Contaremos con un gran arsenal de armas tanto a distancia (ametralladoras, lanzallamas...), como cuerpo a cuerpo (sierras mecánicas, espadas...).Poseeremos una gran rama de mejoras y habilidades, al igual que las

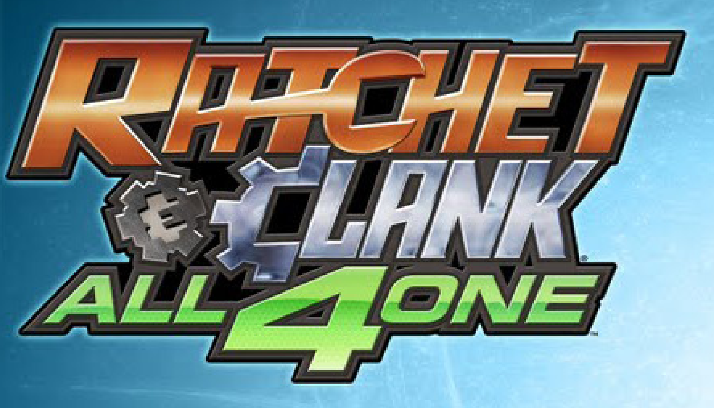







COLABORA CON
http://creativefuture.tk
CREATIVE FUTURE
¿TE CONSIDERAS UN JUGON?
¿SERIAS CAPAZ DE DAR CON EL ANÁLISIS PERFECTO?
¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?
SI QUIERES COLABORAR CON UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE CUENTA CON MÁS DE 100.000 LECTORES EN TODO EL MUNDO. BUSCANOS EN:
PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
BATMAN
ARKHAM ASYLUM
AGE OF EMPIRES
ONLINE
CREATIVE
FUTURE
RESISTANCE 3



CREATIVE
FUTURE

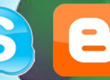


CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES

SIGUENOS EN








HTTP://CREATIVEFUTURE.TK